Tot. 279

本期特别奉献：玩家怀旧电影《玩大的》＋编剧访谈

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

怀旧殿堂

零 再回首

恐惧，始于『零』

－特快专递－

太鼓之达人 携带版DX

前线狙击

无尽传说

战国BASARA 3 宴

黑道圣徒3

－攻略透解－

梅露露的工作室

艾兰德的炼金术士3

超详细系统介绍+全结局条件+白金指南

伊甸之子｜解放之剑

爱丽丝

疯狂回归

全要素收集指南攻略

特别企划

冷饭时代

昔日名作HD化大潮

特稿

SCEH媒体试玩会散记

香港SCE探访+PSV体验+抢鲜试玩

2011.8A 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 UCG小编PSV实机试玩影像

忍者龙剑传3 E3试玩影像｜新作影像 蝙蝠侠 阿克汉姆城｜ICO+汪达与巨像 合集

下载游戏介绍 爆炸女｜扫雷行动 炸弹人 零点行动 & BUILD A BUDDY之疯狂胡迪

本期赠品

Gamehalo DVD +恶魔城 暗影之王 幻想曲 海报

HDMI 高清线

产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV/DC/高清播放机

P3高清色差线

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2

Wii高清色差线

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii

USB高速数据线

产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通·娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

杂志库
ZAZHIKU.COM

TV GAME半月刊 | 2011.8A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

游戏情报站 …… 3
黄金眼 …… 10
前线狙击 …… 12
特稿 …… 28
新作短波 …… 36
PS电玩大本营 …… 38

游戏情报站要闻

《FF Versus XIII》采用互动式过场动画 3
索尼研发虚拟现实型游戏 4
《偶像大师 2》秋季登陆 PS3 6
次世代 Xbox 画面媲美《阿凡达》? 6

前线狙击

黑道圣徒 3 12
无尽传说 17
战国 BASARA 3 宴 24

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

总第279期

8A

COVER STAFF

封面用图:《艾兰德的炼金术士》
封面设计:一刀

©GUST CO.,LTD.

实用技术 GUIDE & PRO

游戏进行时 …… 39
软硬兼施SP …… 42
特快专递 …… 50
攻略透解 …… 54

特快专递

太鼓之达人 携带版 DX 50

攻略透解

伊甸之子 54
爱丽丝 疯狂回归 60
解放之剑 68
梅露露的工作室 74
艾兰德的炼金术士 3

读编交流 EDITOR & READER

读编往来 …… 110
小编寄语 …… 116
发售表 …… 118
游风艺苑 …… 120

游戏文化 GAME & CULTURE

魅女秀 …… 89
特别企划 …… 90
邪魔院 …… 97
多边共享 …… 98
自由谈 …… 101
指间方圆 …… 106
怀旧殿堂 …… 108

健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。

收藏者:

收藏日期:

杂志库 ZAZHIKU.COM

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者

Gamehall

- 本期光盘精选内容 -

制止，让她与其他客人搭台，理由是这张是六人桌，客人只得入乡随俗。

这里的顾客几乎全是内地游客，而两个店员都是年过半百、头顶“地中海”的大叔，他们操着夹生的国语招呼着客人。餐桌的玻离下面压着菜单，密密麻麻至少有一百多项，可我们除了看到一些奇怪的记号愣是没有找到价格，只好叫大叔过来询问。大叔面无表情，说这些都是早餐，现在已经不供应了，又另外拿出几本餐牌。我们不由啧啧称奇，一百多项全是早餐，香港同胞的早餐实在太讲究了。

香港茶餐厅里的主食无论是饭是面，最便宜的都在三四十港币，吃洋快餐也差不多是这个价，30 多人民币一顿几乎是最节省的选择。除了华尔兹点了个猪排饭，其余三个点的都是面。猪排饭的分量还行，面显然有点偏少。九老师可能是饿昏了，本想往面里加点辣油，可却拿成了长得差不多的红醋，一显其天然呆的萌属性。我说不怕不怕，这反正是碱水面，也算酸碱中和了。事实上碱水面的味道我不是太习惯，不过也架不住肚子饿，一口气全吃完了。面里配的卤味十分入味，就是味道比较咸，吃完赶紧去便利店买水。

■山德士上校来到香港，拿出了不同的食物配方。

活动结束时差不多 6 点半，九兵卫和酷洛洛两位摄影爱好者开始拍香港的暮色海景。拍过瘾了大约 7 点，因为马上还要赶去信和广场购物，晚饭只能在 K 爷爷或 M 叔叔中挑一个，最后是三比一选中了 K 爷爷。说实在的，我非常不明白香港的 KFC 和内地的 KFC 差别为何如此巨大，无论是主食、饮料、小食、甜品，就连装食物的容器都完全不同，装修风格也不太一样，感觉就像是都叫 KFC 的两家店。至于味道，个人感觉香港 KFC 要柔和一些，口味不重，食物也更精致一些。套餐加 8 元有个日式布丁，用小瓶装着，口感相当不错。

在 KFC 里比较特别的是遇到一群小萝莉和小正太，浩浩荡荡几十人，占据了近半个用餐区。他们都穿着黄色的 T 恤，上面写着某某教育机构，小朋友们的身边还有七八个身着蓝色 T 恤，同属该机构的老师。他们说着普通话，唱着国语歌，显然不是香港本地的小朋友，想必是由教育机构组织到香港来旅游或是参加夏令营的。此时我们不约而同地把目光投向了也穿着黄 T 恤，同样是第一次来香港的华尔兹同学。

事实上，去了香港几次，大部分吃的都是洋快餐，要不然就是“大家乐”。不过在 7 月 12 日参加 PSV 试玩会后，我终于吃到了一顿像样的香港美食。那家店叫“沙嗲王”，在信和广场不远处，门口摆着一个奥巴马像，旁边还写着“请自尊自爱，不要对名人摆猥亵造型和不雅动作”。这家店的食物分量很足，用料实在，比如蟹粉豆腐里用的就是货真价实的蟹粉，绝不是业界潜规则的咸蛋黄，那海鲜炒饭也是人间极品，回味无穷。价格的话比快餐肯定要贵一点，平均每人 60 港币，但绝对物有所值。有机会去香港的朋友一定要品尝一下，强力推荐！

PSV，我们来了

杰西说 7 月 6 日的媒体试玩会是他们第一次在公司内部举行这样的活动，如果觉得这样的形式不错，那他们以后会经常举办此类活动。我当时就在想要是搞个 PSV 试玩就好了，没想到这一切竟然来得这么快。

7 月 11 日晚上 11 点，杰西突然打来电话，说 12 号下午三点半，会有一个只针对媒体的 PSV 试玩活动，地点依然是在 SCEH，这是 PSV 第一次登陆香港，希望我们能来参加。由于是 PSV 的试玩，除了我、纱迦、九兵卫，还有《掌机王 SP》的胧月和白菜一同前往。由于活动举办时间较晚，一行人吃完午饭才出发，一路说说笑笑，相互吐槽，吐啊吐啊到就到了那架几天前让我们感叹其宽敞和快速的电梯前，一看表。

这回我们是真来早了，在前台签到之后便轻车熟路地往里走。走廊上已经换上了与

■村濑先生（左）正在回答UCG记者的提问。

■回眸一笑百媚生。

PSV 活动相关的指示牌和宣传画，会客室里只剩两台电视，可试玩的内容依然是《街霸对铁拳》，上次没来的三位编辑这回也有机会试试手。房间内更多的位置被腾出来摆放食物和饮料，这次的食物也升级了，特别是一些排得整整齐齐的小糕点，每一款的样子都不同，非常精致，让来宾们都不好意思破坏阵型，顶多就是拍拍照片。PSV 试玩区设在了原先给 COSER 拍照的会议室，但现在还未开放，其变化让我十分惊讶，里面巨大的会议桌和几十把椅子已经不知去向，只摆了四个 PSV 的试玩台。因为这个 PSV 试玩会是临时举办的，杰西昨天才和她的同事从国外回来，可以想像昨晚是怎样的一个不眠之夜。

三点不到，会客室里已经挤满了人，人数是上次试玩活动的数倍，除了游戏、电子、家电、时尚杂志之外还有几家报纸，PSV 的吸引力果然不同凡想。杰西见人到得差不多了，便开始介绍活动流程。正式试玩前，会有一个简短的记者会，由 SCEH 的副董事——村濑胜彦先生向大家介绍 PSV 的基本情况，并设有媒体提问环节。之后会安排一点时间让大家给 PSV 和模特拍照，然后所有媒体会被分成三组，轮流试玩《未知海域 黄金深渊》、《小小大星球》和《重力眩晕》三款游戏，每组试玩时间是 20 分钟，共计一个小时的试玩时间。

记者会上，村濑胜彦先生笑容可掬，以流利的英语向在场媒体介绍 PSV 的基本特点与功能，并播放了一段 PSV 的全新预告片。此后的提问时间里，没有太多记者发问，而这种场合通常也很难得到一些实质性的回答，不过九老师和我还是做了尝试。九老师问的问题是“原先 PS3 用户的资料，如奖杯、存档等能否转移到 PSV 上”，得到的回答是“奖杯原先就在 PSN 上，存档要看具体游戏而定”。这样的回答显然有些模糊，不过也算是正面的回答了。我的提问要尖锐一些，“E3 上有试玩者反应三角键离前置摄像头太近，可能会出现遮挡的情况，索尼方面有没有解决的方案。”村濑先生的回答是“一会儿大家就可以实际试玩了，看看会不会遇到这样的问题。”回答得颇有技巧。

■为什么电子产品总是和美女相得益彰呢?

杂志库 ZAZHIKU.COM

第一次接触

只是晚了两步，会议室门口便被团团围住，闪光灯不断，原来是给模特拍照的时间，九老师和白菜也迅速挤进去，力求占据有利地形。这次请来的四位模特素质相当不错，而且比较上相，四个人的风格相对独立，可谓燕瘦环肥。集体亮相之后，四位美女各就各位，每一个 PSV 试玩台前都有一位模特 STAND BY，

■香港众媒体围观大陆索饭试玩PSV。

■正面看过不少了，那就一起来看看这迷人的背影吧。

同时还有工作人员在一旁待命，他们的主要职责是指导来宾试玩，而且只要机身上一出现指纹就会马上擦拭掉，只为展现索尼家“小公主”最完美的一面。

中间的那台 PSV 是不通电的，专门用来给媒体拍摄机身细节。尽管我们已经看过很多 PSV 的“艺术照”了，但如此近距离地观察实机还是第一次。给 PSV 拍照时，我和九老师开玩笑，说怎么这次不拿个小人儿出来和 PSV 合影啊?他羞涩地说人太多了，不太合适。不过他自己倒是和 PSV 合影了好几张，只是被工作人员发现后，要求他将照片删除，因为按规定这类拿着 PSV 摆 POSE 的照片只能由模特小姐来完成。唉，九老师，这分明是嫌你长得不够帅啊，太伤自尊了。

从看到摸，再到实际操作，PSV 的外观和手感都令人满意。虽然比 PSP 要大一此，但却十分轻盈；从滑杆变成摇杆之后，操作也更舒适；双摇杆让主流游戏都能不费周折地在 PSV 上实现；L、R 的造型非常好看，按下去也没有生涩的感觉；屏幕大了一圈，而且可视角度非常大；背触板上虽然有密密麻麻的图案花纹，但摸起来却是平滑的；惟一有点不习惯的是“圈叉方角”四个按键因为右摇杆的关系变小了，位置也有所上移，习惯了 PS3 手柄的话第一次按 PSV 的叉键可能会按到右摇杆上；左右摇杆是按不下去的，也就是说不会有所谓的 L3 和 R3；除此之外，试玩机上的 HOME 键也是按不下去的，主机界面依然保持神秘感，不过我个人不太希望是宣传图上那一个个球体，要真是这样的界面，那还不如原先的 XMB。

总之对于硬件本身，PSV 获得了现场试玩者的一致好评，就连抱客观视角的“成就饭”纱迦也对其爱不释手，希望能够第一时间拥有一台。今年冬天，或许就像索尼期望的那样，PSV 将引爆核心玩家对掌机进化的渴望。

■九老师你肿么了，为什么手一直在抖啊?

未知海域 黄金深渊

三款可供试玩的游戏中，《未知海域 黄金深渊》无疑是最具影响力与知名度的作品，因此试玩时间有严格限制，每个媒体大约只有 4 分钟。由此此段 DEMO 与 E3 展上的那一段是完全一样的，对流程大伙可谓滥熟于心，所以试玩时尽可能尝试一些之前没尝试过的操作。

在此段 DEMO 中，可能是为了让试玩者能够把注意力放在新操作体验上，攀爬部分是只能用触控来操作的，不支持传统操作方式。玩家只要轻触一下邻近的目标，德雷克就会自动抓过去。通过试玩发现，触摸操作需要一步步的完成，玩家只能依次点击邻近的目标，不能直接点击很远的目标让德雷克自动爬过去。如果需要在两个较远的攀爬点间跳跃，玩家还需要倾斜 PSV 机身运用六轴机能。当来到平台边缘要爬上去时，只要手指向上一划就行了。不过途中有一处平台的边缘，往上划了半天也没有反应。一旁的工作人员告诉我们，这个地方在 DEMO 里是不能上去的。

攀爬过后是战斗部分，操作方面□和△两个键完全没用，捡枪、上弹动作都是自动完成的，而用于跳跃的 × 键和用于翻滚的○键还在，换枪则依然是十字键。近战改为了触控，当满足近战条件时，画面会暂停，同时出现触摸提示，点击相应位置即可秒杀敌人。射击部分由于用到了双摇杆，玩家可以享受和高清家用机一样的操作，不过毕竟是第一次在掌机上实现这样的操作，不少试玩者都在瞄准上遇到了小麻烦。

本来像这种 DEMO，难度设置是非常低的，被敌人打了很多枪也只是画面变黑白，不过模特小姐演示的时候居然挂掉了，显然游戏的操作对于她来说还是复杂了些，一些非游戏媒体的试玩者也遇到了类似的问题。由于会议室中打了好几个大灯，光线非常亮，而《未知海域》的 DEMO 是夜间场景，所以系列画面鲜亮、色彩丰富的优点没有发挥出来，再加上 E3 期间看了太多相关的试玩视频，所以少了些惊艳的感觉。当然，本作拥有掌机最强画面这一点是毋庸置疑的，掌机玩家一定会在这样的作品上获得无与伦比的娱乐享受。

■这才是次世代掌机游戏的标杆。

重力眩晕

■只在地面行走会让你误以为这是一款日式RPG。

可能有读者在 E3 的 PSV 宣传片中注意到了一款画风惟美、但十分陌生的作品，那就是《重力眩晕》了。

《重力眩晕》是本次试玩中惟一款原创作品，也是最具日式风格的作品。游戏的画面采用卡通渲染技术，色彩比较浓烈，系统核心在于对重力的控制，只要按下 R 键，女主角就会不受重力限制，在场景中自由漂浮，还可以向任意方向飞行；按下 L 键时，重力又会恢复正常，所以游戏的平台部分更像是空间穿梭。当然，做为一款动作游戏，除了空间移动，本作同样包含战斗部分，女主角的主要攻击手段是地面上的连踢，以及浮游状态时的飞踢。敌人的要害很明显，如果是高大的敌人，要害处于地面攻击打不到的位置，那就改为浮游状态，瞄准了飞踢过去，

杂志库
ZAZHIKU.COM

威力巨大。可能是试玩版的关卡，敌人的攻击欲望比较低，反倒是浮游部分更需要玩家适应。

比较有意思的是，只有这款游戏是由模特小姐为玩家进行指导的，真可谓“专业让女性更出众”。事实上，《重力眩晕》的试玩者最不会出现状况，因为游戏的制作人外山圭一郎先生就站在旁边。我们初次见到他时就觉得有些面熟，其实今年E3的时候，星夜就和他见过面，出席公开场合时，他都会带着那顶招牌式的帽子。外山圭一朗的代表作有《寂静岭》《尸人》等，算得上是老牌的游戏制作人了。不过今天的主角是 PSV，非专业的游戏媒体对他可能也不熟悉，所以他只是静静地站在一边，观察着大家试玩他新作品时的反应。

机会难得，我拉着九老师对外山先生进行了一个简短的采访。制作人向我们介绍，本作的灵感来自于他从小便十分喜爱的法式漫画，游戏的剧情过场也采用了漫画的形式，而且可以采用触控功能对漫画进行旋转、放大、移动等操作。游戏的流程长度在 10 到 15 个小时之间，另外还会有一些其他的游戏模式，耐玩度将有所保证。

杰西对我说我们是惟一一个向制作人提问的媒体，问我们是不是对这款游戏特别有兴趣。我的回答是 PSV 需要《未知海域》《小小大星球》这样的大作，但同样需要优秀的原创作品。

■制作人外山圭一郎先生正在向九兵卫介绍游戏特点。

小小大星球

■试玩版中同样可以换装，只是部件比较少。

虽然知名度略逊于《未知海域》，但对于在场的一些非游戏媒体和女性嘉宾来说，《小小大星球》显然更容易上手，留下的印象也同样深刻。而且我们一致认为，《小小大星球》是目前最能体现 PSV 丰富操作方式的一款游戏。

游戏的画面效果直逼 PS3 版，只是在给麻布仔换装时，画面会有明显停顿，看来这还是一个比较初级的试玩版本。整个试玩关卡的流程比较短，但利用各种操作设计的谜题还是相当精致和巧妙的。比如说远处的缆车需要利用六轴功能，倾斜机身才能让缆车滑过来，麻布仔抓住缆车后，向反方向倾斜就能到达对岸。而且到达上一层时，发现缆车还在原地待命，可以再利用一次。另外，蓝色带有星星图案的物体都是可以用触控拖动的，DEMO 中盘一个可以拖动的箱子处就卡住了不少的试玩者。玩家需要先将箱子做为阶梯，跳到上方踩住压感机关打开闸门，之后拖动箱子让它卡住闸门，等于是一个箱子用多次利用才能解开谜题。

DEMO 关卡的最后，是两个利用背触功能的谜题，需要把场景中的一些物体顶出来形成立足点方可通过，如果顶错了，还可以从正面把它按回去，很有意思。不过在使用背触机能时不少人会遇到麻烦，因为本作的背触是单点的，如果有一根手指不小心接触到背触板的话，那其他手指的操作就会无效，而且很多人都是第一次使用背触操作，在定位方面不是很适应，所以背触相关的谜题多数体验者都是在工作人员的帮助下通过的。同时，对于背触在游戏中的运用，我个人还是挺满意的，操作方式很新颖，对于 PSV 的新机能，《小小大星球》也的确做到了“活用”二字。

■运用背触机能的操作对玩家来说很有新鲜感。

写在最后

试玩会结束后，杰西依然一手捧着文件夹、一手拿着笔向我询问试玩感受以及对 PSV 的意见。我说对 PSV 的外形很满意，有索尼的基因在里面，如果是索尼的老用户，一定会非常喜欢这样的产品。不过当我用到“工业设计”一词时，杰西并不明白这个词的意思，我只能用其他词去代替。“工业设计”直译于 Industrial Design，在内地常见的译法香港同胞却未必了解。事实上，在香港，因为风土习俗的差异，我们总会遇到一些异乡人才会遇到的小麻烦，这一点无可避免，正如同在繁体中文游戏中，总会存在几个内地玩家很不习惯的译名和语法问题。

两次 SCEH 之行，让我们看到了香港索尼工作人员的敬业与专业，谦逊与亲切，他们正在倾听着内地媒体与玩家的声音，正在为消除地域文化隔膜，让索尼的硬件与软件能够更好地融入内地这个大市场而努力。回来的路上，九老师感慨万千，在笔记本上写下了这么一段话：

“能在一个一打开窗帘就能看到海的地方工作，就像做梦一样，而 SCEH 就是实现这一梦想的地方。带着惬意的心情，我感受到了这里到处散发着浪漫与顽皮的气息，这便是属于游戏的摇篮。虽然从严格意义上来说，SCEH 并不负责游戏的开发，更多的时候只是承担 PS 系主机软硬件的推广和公关事宜，但从每一个工作人员的笑容和话语中，我们能感受到他们对游戏发自内心的喜爱和对玩家诚恳负责的态度。比起优雅的工作环境，这才是更为打动我们的地方吧。”

■杰西小姐正在整理各媒体的试玩意见。

■特别鸣谢Sony Computer Entertainment Hong Kong对本文的大力支持。

ZAZHIKU.COM

新作短波

格斗之王XIII

多机种 格斗 ■ THE KING OF FIGHTERS XIII ■日版 ■ Atlus ■ 2011 年 10 月 27 日发售

[文：金馆长]

在《格斗之王 XIII》(以下简称《KOF13》) 街机版上市几乎一年之后，SNK Playmore (以下简称 SNKP) 终于公布了等得令人心焦的家用机版的具体情况，这次公布的主要是一名新的角色，在系列中有着绝大人气 (尤其是在《KOF2002》中，那简直是人手一个) 的，号称 "炎の棒术使"、"帝王の片腕" 的比利 · 科恩 (ビリ－· カ－ン)。

"新" 角色比利 · 科恩

从目前公布的情报来看，比利的各种特殊技和必杀技基本得到了保留，但是招牌式的超必杀技 "大旋风" (在原来的 "《KOF》系列" 中的指令为 2626A/C) 却消失不见，不知道在正式的家用机版中 SNKP 是否考虑将这招加回来。

▲比利的超必杀技 "超火炎旋风棍"，兼具护身和攻击的功效。

炎の棒术使　比利

▲最初在《饿狼传说》系列中登场的比利是作为敌方大 BOSS 吉斯的贴身保镖出场的反派角色。使用一根用铁链连接起来的三节棍，这次参战的服装非常引人注目，好像上世纪初期美国产业工人的工装，这套服装也是比利在早期《KOF》登场的时候所穿的服装。

比利的 NEO MAX 则是完全原创的招式，相对于《KOF2002》(包括《KOF2002UM》) 中的 MAX2 当身技 "虚伪的颤栗" 以及《KOF2003》中的队长超必杀技 "旋空杀棍" (用三节棍的两头在对手的头上钻……)，这次比利的 NEO MAX 是将棍子带上火炎的突进乱舞技，判定大、距离长，即使是单独使用也有很大威力

比利在历代《KOF》中都算是比较独特的角色，虽然没有飞行道具，但是攻击距离上的优势让他可以在安全距离对敌人进行偷袭，虽然没有什么杀伤力非常出色的连续技，但是就是这种 "碎招" 也能把敌人打得无可奈何。在《KOF2002》中，比利更是以出色的攻击距离和极富实用性和安全性的农民连跻身 S 级角色的行列 (超经典的 2B-6A……)，不过在《KOF13》中，如果一味利用立回和对手周旋的话，非常容易让对方一发逆转，这对比利的使用者们提出了新的挑战，不过最近已经有达人为我们演示了 Iphone 版《KOF I》中比利的即死 BC 连续技，相信随着家用机版的到来，这名角色还能得到更彻底的开发。

除了新角色，家用机版还公布了一些新场景，比如下图的两个场景，一个很有中国山水特色的场景和一个工厂场景，在工厂的场景中，我们可以看见比利的妹妹莉莉、系列经典角色克劳萨和他的部下斗牛士劳伦斯。

作为笔者今年最期待的游戏之一，《格斗之王 X III》终于公布了新角色，联想到之前的 "8 个未知地址"，那我们应该还有不少人可以期待，不知道下一个是谁呢？牙刀？奥斯瓦尔德？总之希望这次 SNKP 别对不起玩家就好。现在笔者的很多朋友都在抱怨：出了一个格斗游戏的话，千万不要买，首先你有可能在街机厅里玩到比家里更新的版本，还不用受网速之苦；再者就是有可能在一年之后推出新版，你这个旧版就算是白买了……

本期要介绍两款风格独特的游戏，《万物之尘》中你需要扮演一位拯救苍生的神，用你的双手去阻止给村民带来苦痛的自然灾害；另外一款是大家非常熟悉的《火爆狂飙》最新作《火爆狂飙　冲撞》，但是由于风格的 360° 转变，因此它能否被玩家所接受还是个未知数，但是有一点可以肯定，游戏的低龄化定位必然会扩大其受众面。

紧急速报

PS3 近日，预定于 2012 年发售的刀剑格斗游戏《灵魂能力 5》传出了新的消息，不过这次不是公布新角色或者故事背景，而是进行了一次公募活动，募集的内容是 NPC 角色的姓名国籍以及战斗模式，一旦采用，那么在游戏中就会出现这名由你自己设计的角色。

PS3 由 Capcom 制作的动作角色扮演游戏《龙之信条》最近公布了部分上级职业的信息，他们是：牺牲防御强化攻击，强调一击必杀的刺客；同时擅长剑与魔法的秘法骑士以及擅长远程攻击以及战斗支援的魔法弓手，这三种上级职业都是由下级职业混合而成。

PS3 任天堂名作 "《星之卡比》" 系列的新作《集结！星之卡比》将于今年 8 月 4 日于 NDS 上发售，本作最大的特色是可以用触控笔控制多达十名的卡比一起闯关。当然不会上来就给玩家 10 个卡比，我们需要在关卡中收集水果，每收集够价值 100 分的水果就能获得一个卡比。

杂志库 ZAZHIKU.COM

万物之尘

多机种 即时策略 ■From Dust ■美版 ■Ubisoft ■2011年7月27日

对应机种为PS3、X360

[文：华尔兹]

最近一款画面非常优秀的ARCADE游戏映入了大家的眼帘。《万物之尘》以生态环境为主题，通过模拟的方式，保护、建设村庄，使这些与大自然抗争的土著村民生活在这片土地上。E3之后，游戏也放出了更多的新情报，并提供了试玩影像，让我们可以更加了解这款游戏。正如游戏的名字一样，万物之尘，一切事物的起源都来自于沙尘。

玩家在游戏中扮演一位仁慈的神，除了引导村民通过荒芜的世界外。各种恐怖的自然灾害也需要我们亲自来阻止，比如将火山用水浇灭，用沙子堵住岩浆等。在这一过程中我们需要帮助土著们将伤亡控制在最低限度。

游戏的主要进行方式是在地图上建立桥梁，水道等，帮助村民组建村庄，并找到元素石。有了这个元素石后，村民便可以前往到下一个区域，成功后还可以解锁新的权利，控制更多的自然力量。在到达下一个区域时，往往迎接我们的将会是更大，更荒芜的沙漠地区。

游戏中的提示非常体贴，比如玩家制作的村庄中如果缺乏植物生命，便会有提示让我们去附近的一个湖水将绿色带到村庄中。我们甚至可以为村民打造一个喷泉，然后播种，产生更多的绿色。

从试玩影像中我们看到，游戏中第一个村庄被河水围绕，我们的目标是将陆地的区域扩大。只需构建一个简单的陆桥，便可使村民移动到下一区域，迅速获得元素石，使得我的权利得到延伸，新的能力是可以将水蒸发，转移到另外一个区域。

最后阶段，需要让村民通过一个水中的山洞里，我们首先利用刚得到的新能力——蒸发，清除所有的水。来到该区域后发现这里的生态是不断在变化的，这里可以控制两种新元素，水与火。火会在隔一段时间爆炸起火，而水则可以扑灭火灾，玩家需要灵活利用。

游戏有着上传功能，你可以与你的好友神斗智斗勇，《万物之尘》将会在7月27日的暑期档推出，玩家不要错过。

■生成地形，引导土著前往目的地。

■用沙尘将岩浆扑灭。

■土著的造型很有趣。

火爆狂飙 冲撞

多机种 竞速 ■Burnout Crash ■美版 ■EA ■预定2011年8月

对应机种为PS3、X360

[文：天行者]

近几年EA旗下的赛车游戏频频发力，去年《极品飞车 热力追踪》和今年的《极品飞车 变速2 释放》的优秀品质和不俗的销量成绩让玩家对EA的赛车系列的看法大为改观。在上述两个品牌新作不断时，有一个品牌却迟迟不见新作的推出，那就是"《火爆狂飙》系列"。但是系列的老玩家大可放心，因为EA已经决定在今年8月发售一款系列最新作——《火爆狂飙 冲撞》！不过从游戏画面来看，玩家们会觉得兴奋吗？

本作画面变得卡通可爱了，视点也变为俯视角了，这个视角不免让人想起初代的《GTA》。从游戏名就可以看出，本作主推系列中乐趣无限的Crash模式，和以往的Crash模式一样，我们需要控制车辆在拥堵的十字路口制造大规模的撞车来造成连锁爆炸。从试玩影像上看，虽然画面不再写实了，但是火爆程度依然不减！游戏的X360版对应Kinect操作，玩家原地跳起就能引爆汽车，也正是因为体感的加入，游戏的难度并不算高，随便一爆都能引发大规模的连锁反应。

■游戏的首部预告片是可爱的剪影风格，注定了游戏的低龄化。

除了这个传统的撞车模式外，游戏还有"Rush Hour"和"Road Trip"模式。前者非常简单，就是在90秒内尽量获得道路上的得分道具；第二个模式则是要在限定时间内通过赛道上的每一个计时点，但这并不是单纯地比速度，我们在路上能通过破坏和冲撞其他车辆来获取得分。总之这三个模式都完整保留了系列的精髓。

不过这款仍然由英国开发公司Criterion Games制作的最新作究竟能否延续系列的香火还是自断后路，只有等8月份登陆XBLA和PSN后才能知晓了。

■画面风格大变样，就算是放到IOS平台也不见得是最好的吧。

■如果是手柄操作，那么A就是引爆。

■制造爆炸得分很容易，但是想要造成连锁爆炸可得费点功夫。

ZAZHIKU.COM

PlayStation®
游戏专页

集万千宠爱于一身的 PlayStation Vita 近日驾临香港，令众多机迷欣喜若狂。除香港媒体之外，部分内地媒体也受邀赶来试玩，大家在对 PSV 的高性能赞不绝口的同时，也对试玩到的多款游戏给出很高的评价。目前 PSV 正以年内上市为目标，希望年内我们就能买到！

PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

PlayStation Vita 驾临香港

PlayStation Vita 早前从日本空运来港，特别让本港传媒亲身试玩。当日试玩了三只游戏：《Gravity Daze》（暂名）、《LittleBigPlanet》（暂名）及《Uncharted: Golden Abyss》。《Gravity Daze》（重力眩晕），一名少女自从某天遇上了神秘的猫儿后，便拥有反地心引力的力量。利用操控地心引力来攻击敌人，玩法新颖，连制作人外山圭一郎也到现场解说支持。《LittleBigPlanet》（小小大星球）则活用了背面触控板的机能，用中指或无名指轻触背面触碰板，移开障碍物，助 Sackboy 麻布仔勇破难关。《Uncharted: Golden Abyss》（未知海域 黄金深渊）画面精美，玩家可以轻触萤幕，

来控制主角攀爬、跳起，亦有实体按键，来操作拔枪、射击等的动作。由于操控及游戏性颇佳，现场的女模特儿也玩得不亦乐乎。想要讨女孩欢喜？你懂的。

到官网看详细介绍及影片，多角度欣赏机身各部位吧！

官网：asia.playstation.com/psvita

搞笑玩转《玩具总动员3》

我们每个人都是梦想家，当梦走了，就只剩想家了。《玩具总动员 3》电影版可能大家已看过，现在即将推出 PS3 版本游戏。主人安迪经已步进大学阶段，离家上学。与此同时，胡迪、巴斯光年、三眼仔及薯蛋头先生等一班玩具则惨被捐赠到日间托儿中心，远离家乡，经历一场大灾难。游戏支援使用 PlayStation Move 控制器，同时推出同捆套装。值得注意的是索克天王只在 PS3 版能够使用游玩。

游戏：Toy Story 3 动感套装
内容：PS3 游戏软件《玩具总动员 3》及 PlayStation® Move 动态控制器壹支
平台：PS3
推出日期：8 月 1 日
建议售价：HK$499

动感排球大作战

喜爱运动的你，如果家中已有 PlayStation Eye，现在可以考虑购买 Sports Champions Value Pack，套装包括了游戏软件及一支 PlayStation Move Motion Controller。将夏天的沙滩排球场搬回家里吧！另外，射击游戏经典之作《RESISTANCE DUAL PACK》已经推出了。套装包括了《抵抗》1 代和 2 代。武装作战，抵抗外星人，拯救全人类。仍未玩过的玩家不要错过。

游　戏：Sports Champions Value Pack
平台：PS3
推出日期：已推出
建议售价：HK$499

游　戏：RESISTANCE DUAL PACK
平台：PS3
推出日期：已推出
建议售价：HK$298

《街头霸王对铁拳》特选试玩

两大格斗游戏巨作《街头霸王》及《铁拳》，首次作出梦幻般的跨界交流，将平面及立体格斗融合升华，这就是 PS3 的《街头霸王对铁拳》。早前，我们举办了"街霸 X 铁拳 特选试玩"活动。特别邀请了 Fight Club、香港铁拳讨论区、Super Street Fighter IV AE 俱乐部、新浪游戏、东 Touch 等多家媒体出席活动。透过今次试玩，在游戏推出前，令大家对其有较多的了解，并通过讨论区、社交网络、网络媒体将亲身试玩感受分享。当晚比赛情况非常激烈，最后由 Ing 夺得冠军，恭喜！

新色DUALSHOCK® 夏日登场

【DUALSHOCK®3 无线控制器 商品概要】

商品名称	DUALSHOCK®3 无线控制器
产品颜色	赤绯红 及 星透蓝
发售日期	2011 年 7 月 21 日（四）
建议售价	港币 349 元

PlayStation®3 DUALSHOCK®3 无线控制器"赤绯红"(Crimson Red) 及"星透蓝"(Cosmic Blue) 新色，将于 7 月 21 日（四）在香港地区推出，让 PS3™ 控制器的颜色阵容更丰富。玩家们可配合自身的生活型态以及喜好，体验更具有个人风格的多样化娱乐。建议零售价为港币 349 元。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation","ΔOXΟ"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
" " is a registered trademark of Sony Corporation.

ZAZHIKU.COM

自从进入暑期，游戏业也迎来了“淡季”，这时候抱怨没有游戏玩的各位不妨趁此机会将以往挖的“坑”填了，以免欠下的游戏债越来越多。而本期介绍的几款游戏都是打法时间的佳品，其中《噗哟噗哟》作为系列20周年的纪念版素质自然不低，在原有的基础上还加入了众多新要素，感兴趣的玩家可以先阅读FAN写的简易指南熟悉游戏规则；《小凉宫春日的麻将》在经过数次延期后无疑让FANS们吊足胃口，对SOS团抱有兴趣的玩家不妨尝试一番，相信本作的素质不会让各位失望；而《猎杀恶魔熔炉》则有同名PC版，就算没有家用机的玩家也可一试。

邮箱：tt@ucg.cn

投稿地址 兰州市耿家庄邮局89号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 小凉宫春日的麻将

利用名言技爽快的胡牌吧！

原名	凉宫ハルヒちゃんの麻雀
机种	PSP
类型	桌面棋牌

游戏适应人群：● SOS团FANS。●喜欢日式麻将的玩家。●有一定日语基础的玩家。

游戏在普通麻将的基础上加入了AVG要素，使整体贴近于原作却又不同于原作。同时加入了不同的分支路线，让玩家在打麻将之余可以体会到原作那无时无刻不在吐槽的乐趣。另外，值得一提的是，本作有官方收藏版发售，精美的吊饰、特制的SOS团插图都是直击FANS钱包的利器，作为“真饭”你忍心错过吗？

永恒的爱

制作阵容

本作虽然将原作小说摇身一变，变为了一款麻将益智游戏，但是作为一款附带AVG要素的游戏，声优的地位可想而知。游戏中随时随地都会抖出笑料，掀起那一股一股的吐槽旋风，这些对话全部采用了与原动画相同的声优来实现，平野绫、后藤邑子、茅原实里、杉田智和、小野大辅等多个知名声优都会纷纷献声，重新演绎新的故事，可以给声优控们极大的满足感。

游戏要素

本作共分为故事对局、自由对局、事件对局和通信对局，在故事对局中玩家将与我们的凉宫团长一起度过非日常的时光，同时游戏在对局的同时还会穿插许多原创故事，通过不同的对话选择、地点移动和麻将对局的结果都会对故事的结局产生影响，分支事件大多也都与麻将对局结果有关系，比如在选择不同对话选项的时候，出现的对局中结果不同可能会出现进入同一分支的情况发生。游戏中还存在着记录自身对局结果和游戏分支进行度的选项，玩家可以不时查看着这里来了解自身对游戏的进行情况，这样就能不断朝着完美而前进了。

自由对局则是玩家们可以自由选择角色进行麻将对局的场所，可以随时随地体验麻将对局带给玩家的乐趣，通信对局则是可以和好友进行对战的平台。游戏的另一大部分就是事件对局了，这里类似于任务模式，在对局前会对玩家设定一个达成条件，在对剧中玩家不仅要取得胜利，同时还要达成这个条件才算事件完成，可以说还是蛮有挑战价值的。

作品特色

说到各类以动漫为背景的麻将类游戏，最大的特色就是多种多样的人物特技了。本作同样也没有忽视这个要素，游戏中每个人物都具备1到2个叫做“名言技”的能力，说白了也就是一些对对局相当有利的技能，当角色下方的能量槽积蓄满了就可以按□键释放了，发动效果后对局就会向着对我方有利的方向进行了。比如团长大人的名言技之一是“召集宝牌”，发动名言技之后摸到宝牌的数量会大幅提升，这样如果胡牌的话带来的番数可是很可观的；而实久留的名言技之一则是九重九牌直接令比赛流局；再有神一样存在的古泉，他的名言技可谓是给各种高番数的牌型做出了保证。

虽然游戏中存在着这样的人物特技，不过有些令游戏的平衡性遭到了破坏，玩家们想要体会游戏的乐趣一定要慎用啊。

简单玩法

这里为了方便不太了解日式麻将的玩家可以体会到游戏的乐趣将对胡牌情况做一下简介，免得玩家在AVG选项上选好了分支路线而不能在对局中取胜造成路线偏移的情况。由于篇幅关系，下面将对胡牌方式和一些术语做下简单介绍，各种胡牌方式就不一一介绍了。

胡牌的方法

标准胡牌方法就是4面子（“顺子”、“刻子”、“杠子”的统称）和一个对子（2个相同的牌），这一点和中国的麻将还是很类似的，只是有个别牌型不需要这样。

顺子： 3张相同的牌。

刻子： 3张顺序的牌。

杠子： 4张相同的牌。

听牌： 在自己未开门的状态下且还差一张就可以凑成胡牌标准形式的时候可以进行。

自摸： 自己抓到所需要胡牌的牌。

点炮： 通过“吃”、“碰”等进行胡牌，他家就叫做点炮。

番数计算与特殊牌型

日式麻将是通过役的番数计算来胡牌的，也就是说只要有番就可以胡牌，在开门（吃、碰、杠）的情况下即便达成上述胡牌方法，没有番也是无法胡牌的。日式麻将分为一番役、两番役、三番役、六番役和役满这几种番数计算，其中又包含很多特殊牌型，这些牌型自身就带有番数的计算，如四暗刻、大三元、七对子、九莲宝灯等等。这些牌型即使开门也可以胡牌，有些会减番，有些则不会，所以在胡牌的时候尽量凑出较多的特殊牌型，这样可以提高番数，从而大量获得点数。

玩后感

初玩本作不禁被团长那咄咄逼人的气势给震住了，顿时感觉自己又回到了那个崇拜团长的年代，玩久了就会发现本作不单单是一款麻将游戏，AVG部分的乐趣也是比较突出的，吐槽点满载的剧情也是本作的一大亮点。不过，对于本作的麻将部分还是有些小小的失望，一是由于字体过小带来的浏览不便，二是因为超多的人物对话导致游戏对局不够流畅，使游戏成为一部悲喜交加的作品。

勘误

278《荣耀同盟》C结局的进入条件：进入条件与声望无关，其关键性的道具换取顺序如下：鱼拓（BF3–1）→珍鱼の鱼拓（BF3–4）→マンタの鱼拓（BF6–1）→マンタのマント（BF6–5）。最后让“マンタのマント”在库的情况下，让主角在BF7–4访问东南角的集落，这样完成BF7–5后就会进入隐藏的C结局。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

猎杀 恶魔熔炉

黑暗奇幻风格版的战争机器?

原名 Hunted: The Demon's Forge
机种 多机种 类型 动作角色扮演

游戏适应人群：●西式奇幻故事爱好者。●钟情于合作类动作游戏的玩家。●喜欢高自由度的玩家。

本作刚公布便被认为是奇幻版的《战争机器》，但实际上从故事风格和人物搭配来说更类似于日厂做的《量子论》，游戏讲究两个角色之间相互配合带来的乐趣，单人游戏中同伴 AI 较差，有条件的玩家一定要带上一位战友或妹子甚至是基友并肩作战！

阳光学员 FAN

角色与武器

本作有两位可用角色，长于肉搏技巧的 Caddoc 和精通弓箭射击的 E'lara，尽管各有所长，但两位角色都拥有远程与近战武器，用以应对不同的战况，使用近战武器时还可以使用盾牌格挡敌人的攻击。

Caddoc

浑身肌肉的光头大汉，外表粗犷，但性格冷静而理智，最近正遭受着一个噩梦的困扰。

种族：人类

职业：战士

主武器：战斧（高威力低攻速）、棒槌（威力与攻速中等）或长剑（低威力高攻速）

副武器：十字弩（中等威力低射速）

E'lara

外表青春美丽，实际年龄是人类同伴的两倍，却常常叫对方老头的野丫头，性格冲动鲁莽。

种族：精灵

职业：射手

主武器：慢弓（高威力低射速）、中弓（威力与射速中等）或快弓（低威力高射速）

副武器：短剑（中等威力高攻速）

技能与魔法

游戏中打倒敌人后可收集到水晶碎片，5 个组成一块水晶，在检查点的传送门处交给神秘性感的魔女 Serlphine 即可提升两位角色的技能和魔法效果。两位角色水晶资源不共通，他们分别拥有三个专属技能和三个共通的魔法，都需要用水晶来习得，将前一级技能三个分支强化点全部修得并到达特定章节后，便可以习得更高级的技能和魔法。

Caddoc 的技能

技能名	说明
Primal Rage	一段时间内提高 Caddoc 攻击威力与速度
分支 Improved Damage	进一步提高 Primal Rage 状态下 Caddoc 的攻击威力
分支 Improved Duration	提高 Primal Rage 的持续时间
分支 Improved Efficiency	降低 Primal Rage 消耗的魔力
Improved Primal Rage	技能效果比 Primal Rage 更强。
分支 Advanced Damage	进一步提高 Improved Primal Rage 状态下 Caddoc 的攻击威力
分支 Advanced Duration	提高 Improved Primal Rage 的持续时间
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Primal Rage 消耗的魔力
Primal Rage Mastery	大师级的 Primal Rage，效果最强。
Wind of Wrath	把身周范围内的敌人浮在空中，使他们失去防护能力。
分支 Improved Efficiency	提高 Wind of Wrath 持续时间。
分支 Improved Radius	提高 Wind of Wrath 范围半径
分支 Improved Damage	提高被 Wind of Wrath 浮空的敌人所受到的伤害。
Improved Wind of Wrath	技能效果 Wind of Wrath 更强
分支 Advanced Efficiency	提高 Improved Wind of Wrath 持续时间。
分支 Advanced Radius	提高 Improved Wind of Wrath 范围半径
分支 Advanced Damage	提高被 Improved Wind of Wrath 浮空的敌人所受到的伤害。
Wind of Wrath Mastery	大师级的 Wind of Wrath，效果最强。
Dash	向敌人发起冲锋并打出猛力一击。
分支 Improved Damage	提高 Dash 造成的伤害。
分支 Improved Efficiency	降低 Dash 消耗的魔力。
分支 Improved Radius	提高 Dash 冲锋的距离。
Improved Dash	技能效果比 Dash 更强，可吹飞倒地的敌人。
分支 Advanced Damage	提高 Improved Dash 造成的伤害。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Dash 消耗的魔力。
分支 Advanced Radius	提高 Improved Dash 冲锋的距离。
Dash Mastery	大师级的 Dash，效果最强，可连续使用。

E'lara 的技能

技能名	说明
Pyre Blast	射出一支击中敌人或障碍物后会发生范围爆炸的魔法箭。
分支 Improved Radius	提高 Pyre Blast 爆炸范围半径。
分支 Improved Efficiency	降低 Pyre Blast 消耗的魔力。
分支 Improved Damage	提高 Pyre Blast 的威力。
Improved Pyre Blast	爆炸范围与威力更大的 Pyre Blast。
分支 Advanced Radius	提高 Improved Pyre Blast 爆炸范围半径。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Pyre Blast 消耗的魔力。
分支 Advanced Damage	提高 Improved Pyre Blast 的威力。
Pyre Blast Mastery	大师级的 Pyre Blast，爆炸范围与威力惊人。
Arctic Arrow	射出一支击中敌人后会将其冻结的魔法箭。（限低级敌人）
分支 Improved Duration	提高 Arctic Arrow 冻结敌人的时间。
分支 Improved Efficiency	降低 Arctic Arrow 消耗的魔力。
分支 Improved Damage	提高 Arctic Arrow 的威力。
Improved Arctic Arrow	效果更强，还能够造成范围效果的 Arctic Arrow。
分支 Advanced Radius	提高 Improved Arctic Arrow 冻结范围半径。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Arctic Arrow 消耗的魔力。
分支 Advanced Damage	提高 Improved Arctic Arrow 的威力。
Arctic Arrow Mastery	大师级的 Arrow Mastery，可大范围冻结敌人。
Arcane Burst	射出一支威力巨大，能击破敌人护甲的穿透箭。
分支 Improved Efficiency	降低 Arcane Burst 消耗的魔力。
分支 Improved Shatter	提高 Arcane Burst 粉碎敌人盾牌的几率。
分支 Improved Damage	提高 Arcane Burst 的威力。
Improved Arcane Burst	威力与粉碎盾牌率更高的 Arcane Burst。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Arcane Burst 消耗的魔力。
分支 Advanced Shatter	提高 Improved Arcane Burst 粉碎敌人盾牌的几率。
分支 Advanced Damage	提高 Improved Arcane Burst 的威力。
Arcane Burst Mastery	大师级的 Arcane Burst，极高的威力与粉碎盾牌几率。

魔法与强化分支

技能名	说明
Dragon's Breath	发出一道黑龙吐息般的闪电，将敌人化作焦炭。
分支 Improved Damage	提高 Dragon's Breath 的威力。
分支 Improved Efficiency	降低 Dragon's Breath 消耗的魔力。
分支 Improved Casting	提高 Dragon's Breath 的施法间隔。
Improved Dragon's Breath	威力更高的 Dragon's Breath，闪电会链射一个邻近的敌人
分支 Advanced Damage	提高 Improved Dragon's Breath 的威力。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Dragon's Breath 消耗的魔力。
分支 Advanced Casting	提高 Improved Dragon's Breath 的施法间隔。
Dragon's Breath Mastery	大师级的 Dragon's Breath，闪电会链射两个邻近的敌人。
Sigil of Pain	在地面制造一片黑魔法区域，令经过的敌人受到持续伤害。
分支 Improved Damage	提高 Sigil of Pain 的威力。
分支 Improved Duration	提高 Sigil of Pain 的持续时间。
分支 Improved Efficiency	降低 Sigil of Pain 消耗的魔力。
Improved Sigil of Pain	范围更大，持续时间更长的 Sigil of Pain。
分支 Advanced Damage	提高 Improved Sigil of Pain 的威力。
分支 Advanced Duration	提高 Improved Sigil of Pain 的持续时间。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Sigil of Pain 消耗的魔力。
Master Sigil of Pain	大师级的 Sigil of Pain，持续时间与威力进一步提高。
Brimstone	投掷出一个火球，在触碰到敌人或落地一段时间后爆炸。
分支 Improved Efficiency	降低 Brimstone 消耗的魔力。
分支 Improved Radius	提高 Brimstone 爆炸范围半径。
分支 Improved Damage	提高 Brimstone 的威力。
Improved Brimstone	爆炸威力更高的 Brimstone。
分支 Advanced Damage	提高 Improved Brimstone 的威力。
分支 Advanced Radius	提高 Improved Brimstone 爆炸范围半径。
分支 Advanced Efficiency	降低 Improved Brimstone 消耗的魔力。
Brimstone Mastery	大师级的 Brimstone，爆炸范围与威力进一步提高。

※除了正常按键释放外，魔法还可以长按施法键后松开，将魔法变成能量球打入同伴身体中，令其攻击附带该魔法的属性伤害。

玩后感 尽管在各大媒体中评分不高，但本作的系统非常有想法，虽然作品实验性较重，细节上的问题较多，仍然能够为玩家们带来独特的游戏体验，推荐对游戏题材或合作攻关类游戏形式有爱的玩家们都来试一下。游戏本身尚有不少提升空间，如果能大卖，续作十分值得期待。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游戏 GAME

噗呦噗呦

经典落下型益智游戏 20 周年萌力回归。

原名	Puyo Puyo!! 20th Anniversary		
机种	NDS	类型	益智

游戏适应人群：●系列爱好者。●喜欢简单休闲游戏的玩家。●对人设有爱的玩家。

不知不觉，“《噗呦噗呦》系列”也伴随我们走过了20 周年之久，这款落下型方块游戏靠着简单而多变的游戏方式和亮丽清新的画面风格一直受到玩家的追捧，在女性玩家当中更是人气十足，本作作为系列 20 周年纪念版，素质究竟如何？让我们一起去看看吧！

操作指南

操作说明	
按键	功能
十字键	操纵方块落下，左右为横移，下为高速落下。
A 键	操纵方块顺时针转动。
B 键	操纵方块逆时针转动。

新要素： 本作除了传统的故事模式和联机模式外，也有加入了用 Wi-Fi 网络与最多 7 位对手一同游玩的 8 人混战，玩家之间还可以组队比赛。

故事模式： 游戏的单人模式，玩家能够与电脑角色对战，无论胜败都能够赚取 PTS 点数，用以在商店模式中购买各种游戏项目。

任务模式： 本模式中包括了游戏教学，进阶与特殊挑战任务等内容，游戏本身的画面风格也变成了非常独特的粉笔画风，相当可爱。

练习模式： 本模式中玩家可以选择自己喜欢的人物，在不同的模式当中进行有针对性的练习，想要在对战中打出华丽的连锁，就要现在这个模式当中练好基本功。

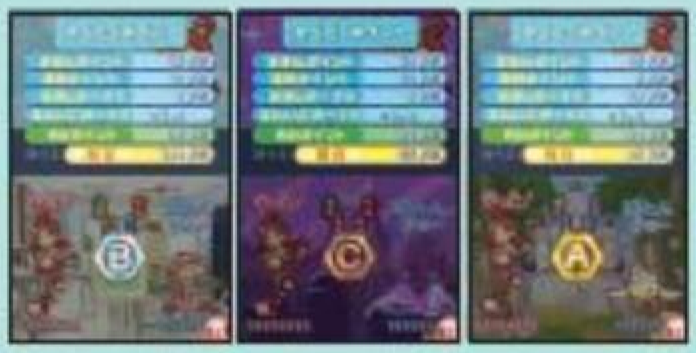
对战模式： 单人模式中和电脑操控的对手进行比赛的模式，分为 2 人对战、4 人对战、8 人对战和 2 对 2 组队对战四个模式，不同模式中还可以设定各种胜利条件，在 Wi-Fi 网络中一展身手之前玩家可以于该模式中先行锻炼一下自己的技巧。

商店模式： 在其他模式中游玩结束后赚取到的 PTS 会变成商店的货币，可以用来购买各种如气泡图案、角色配音和隐藏角色等要素。

计分规则

正如前文所说，《噗呦噗呦》的基本游戏规则非常简单，将落下的气泡方块中同种颜色的气泡以四个或四个以上的数量互相并排起来就能够将它们消掉，获得分数并产生妨碍敌手的透明色干扰气泡。干扰气泡无论多少个排列在一起都不会消除，只会在有其他颜色气泡与之相邻并被消除时才会一并消失。

“《噗呦噗呦》系列”发展至今，游戏模式也在这基本的规则上产生许多变化，在本作当中共有 15 种计分规则，不同的规则里头不但胜利条件不一样，连玩法上也会发生变化，具体内容请看下文。



1. 初代模式： 最简洁的模式，规则沿用游戏最基本的规则，因此节奏也非常地快，双方都会快速地用连锁来向对手倾泻大量的干扰气泡，需要眼明手快地应对。

2. 经典模式： 除基本规则外加入了“相杀”规则，在其中一方用连锁产生干扰气泡时，对手可以用连锁来抵消掉干扰气泡。这一规则加强了游戏的对抗性，也延长了比赛的时间，除了考验玩家反应，也有了策略头脑的要求。

3.FEVER 模式： 狂热版《噗呦噗呦》中加入的规则，对战双方获得 FEVER 槽，每次相杀时 FEVER 槽会提升，累积到七个能量时发动 FEVER 状态，版面变更为 FEVER 版面，会有组合好的大量方块落下，玩家需要不断地产生连锁来维持 FEVER 状态直到其终结。FEVER 结束后视玩家连锁情况会向对手送去大量干扰气泡，非常刺激。

4. 大气泡模式： 非常疯狂的一个模式，所以气泡变成了有四个小气泡体积总和的大气泡，只需三个就可以填满界面一行，玩家挪腾的空间非常有限，一不小心就会把自己堵死。幸好只要三个同色气泡连接起来就可以消掉。

5. 反转模式： 每过一段时间界面会 180 度翻转，方块在此时落下并达成连锁时得分会比正常连锁高。

6. 解谜模式： 系统不断给出各种要求，玩家需要抢在对手面前满足其条件，便可以得到一分，分数比对手先达标便会胜利。该模式无干扰泡泡。

7. 铁板模式： 界面的一部分被梯形铁板所覆盖，不能消除也不能将方块放置在其中，空间缩小和落脚点的不平行都为玩家消除方块和达成连锁制造了障碍。

8. 阳光模式： 相杀时画面当中的太阳会对比赛中的所有玩家送出阳光气泡，气泡本身可以被任何其他邻近气泡产生的连锁消除，然后将比平常消除时更多的干扰气泡送给对手。

9. 无限 FEVER 模式： 一进入对战双方就处于 FEVER 模式，泡泡的体积是小气泡，使得版面当中的气泡数量非常多，玩家需要不断地消除一整个版面的气泡，尝试达成高连锁。一旦被对手抢先达成高连锁并送来大量干扰气泡，就需要立刻试着达成锁链来刷新界面，以免被塞满界面而失败。

10. 夺星模式： 消除围绕在界面底部五角星外围的强力干扰气泡，并且在星星邻近发动消除即可将极大量干扰气泡送去对方界面，一举制胜。

11. 冰冻模式： 干扰气泡变成了冰冻气泡，在其附近发动连锁或经过几个回合后冰冻会解除，处于冰冻状态中的气泡无法与同色气泡产生连锁。

12. 风车模式： 画面中定时挂起大风，不但界面本身会朝风向倾斜，连气泡也会被吹向界面倾斜的方向，增加了玩家连锁的难度。

13. 方块模式： 落下的方块不再是两个气泡组成的长方形，而是四个气泡构成的方形，因为形状的关系构成连锁的难度更上一层楼。

14. 大连锁模式： 连锁成功会为对手送去大量的干扰气泡，连锁次数越多，气泡数量越夸张，一旦相杀失败几乎会立刻被填满版面而失败。

15. 主动模式： 在气泡产生连锁的途中仍然可以落下气泡不断地产生新的连锁，极其考验玩家策略的模式，相杀时累积的干扰气泡数量也会因此变得非常华丽，后期相杀一旦对抗失败立刻会被秒杀。

玩后感 之前一直听闻这个系列的品质优秀，但鉴于本人对这一类型游戏不感兴趣，所以从没有接触过，这次上手一玩，不由大为赞叹。游戏进行方式本质上很简单，但丰富的模式极大地提高了游戏的可玩性，而且噗呦噗呦属于典型的易学难精，想要达成高连锁，快速的反应和高明的策略缺一不可。推荐还没有接触过这一类游戏的玩家们都来试一试这款佳作。

杂志库 ZAZHIKU

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合

截稿前夕，Xbox LIVE 又迎来了新一轮更新。官方对本次更新的说法是为秋季更新作准备，经专业测试，发现此次更新实际上还完善了 AP2.5 反破解机制。之前一些已经被 AP2.5 标记过的主机，有可能在本次更新中被 BAN，其症状为无法更新。不过本次更新在反破解方面的举措仅此而已，并不会像今年春更那样重新刷写光驱。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSP 购机推荐套餐

3000 型		
	品牌 / 型号	价格
主机	PSP-3000主机（6.39系统）	1200元
记忆棒	16GB极速HX组棒	138元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护套	北通中国风PSP厚硅胶套	58元
总计		1406元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：每年的暑期都是掌机的销售旺季，今年也不例外。PSP-3000 在上个月经历了小幅上涨之后，本月保持稳定，3000 型主机的价格基本还在 1200 元左右，PSPgo 方面则和以往一样，维持在 900 ~ 1000 元之间。从目前的销售情况来看，PSP-3000 和 PSPgo 应该还会在此价位上保持一段时间，不过 PSP-3000 在最近有了不少的货源补充，以黑色、银色机器为主，所以在未来的一个月内也不排除黑银两色的 PSP-3000 会有一定的价格下滑，但肯定不会超过 50 元。一般来说，现在购买 PSP-3000 和 PSPgo 是没有“降价”包袱的，尤其是 PSPgo，价格已经触底，再降几乎是不可能的事了，除非翻新机开始盛行。另外可能还有一些在玩家关注着 PSP-2000 和 PSP-1000,PSP-2000 就不推荐了，翻新机、二手机的价格都要在 1000 元左右，不如直接购买个 PSPgo 实惠。PSP-1000 倒是比起以往的价格低了不少，现在差不多 550 元就能买到一台，不过坏了不太好修，配件很难寻觅，一定要谨慎出手。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（6.39系统，黑白）	1200元
PSP-3000主机（6.39系统，彩色）	1350元
PSPgo主机（6.39系统，黑白）	980元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
8GB极速HX组棒	78元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	138元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通PSP中国风胶套	58元
北通PSP中国风水晶盒	48元
北通魔方炫音耳机	108元
北通动力堡垒（普通版）	168元
北通灌电金刚	98元

3DS 购机推荐套餐

3DS		
	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（美版黑色）	1650元
电源	北通变电金刚	45元
烧录卡	AK2i纸盒版	98元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1917元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：游戏上，3DS 最近没有什么太值得瞩目的大作发售，破解上，3DS 依旧还是丈二和尚——摸不着头脑，所以近段时间的主机价格也很难发生什么大变化，现在的价格只是比前段时间低了 30 元左右，想要入手的玩家准备好银子就可以了。至于原定于 7 月中旬发售的红色版 3DS，前段时间国内已经到货，不过仅限珠三角区域，其他地方的玩家还需要再等一两周的时间，目前主机的价格在 2100 ~ 2200 元之间，不出意外的话，月底前还会有一批红色 3DS 到货，届时的价格应该会降到 2000 左右，对红色主机有兴趣但不着急出手的玩家可以等到月底再去入手。红色主机目前是只有日版的，想要提前购买游戏的话千万不要买成美版，省得浪费银子。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版蓝色）	1950元
3DS主机（日版黑色）	1900元
3DS主机（日版红色）	2150元
3DS主机（美版蓝色）	1680元
3DS主机（美版黑色）	1650元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	45元
北通灌电金刚	98元
动力堡垒（迷你版）	128元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿 4GB TF卡（行货）	58元
金士顿 8GB TF卡（行货）	88元
金士顿 16GB TF卡（行货）	158元

Wii 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1580元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1620元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：或许是受《塞尔达 天空之剑》年内上市消息的影响，Wii 在最近半个月的销量有了小幅的提高，价格随之也有了一些波动，不过整体变化不大，但国内 Wii 主机的库存并不算多，如果维持目前的态势，Wii 的价格还是有一定的上涨空间的,少说也能涨个 50 元钱出来。所以准备玩《塞尔达》的玩家最好趁着现在还没什么动静的时候入手主机，省的夜长梦多，另外因为游戏需要用到 Wii 手柄的“屁股”，旧主机的手柄是内置 MotionPlus 的，买主机时一定要看一眼手柄下面的小字，是“Wii MotionPlus Inside”再买，省的买到旧主机还要自己再花几十块钱添置个“屁股”，既不美观也浪费了钱。

▲买机器时一定要看清手柄上的“Wii MotionPlus Inside”再下手。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（黑白，软刷单机）	1250元
Wii主机（黑白，320G硬盘套装）	1580元
Wii主机（黑白，500G硬盘套装）	1680元
Wii主机（红色限定，软刷单机）	1480元
原装双节棍手柄套装（Motion Plus版）	280元
高仿双节棍手柄套装	80元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	70元
《WiiFit》（正版，同捆Wii平衡板）	600元
《WiiFit》（高仿Wii平衡板）	280元
北通无线双节棍套装（主+副）	225元
原装经典手柄（二代）	180元
组装经典手柄（二代）	70元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

杂志库 ZAZHIKU.COM

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB）	2450元
线材	北通HDMI高清数字线	128元
总计		2578元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：本周 PS3 的价格和月初主机涨价后的价格持平，没有变化，不过考虑到 PS3 主机在国内的热销和新主机暂时无法破解的情况，想必过段时间可破解主机的价格还会再度上涨，近期不

▲PS3 Slim搭配eSATA内置硬盘扩展卡可以让你尽量的下载游戏。

打算入机，但想玩破解的玩家一定要做好心理准备。应对这个问题的最好办法还是早买早享受，有备无患，千万不要抱着破解主机会降价的心态进行观望，哪怕先入 160GB 的主机也好。其实如果你一直纠结于硬盘容量，想使用使用硬盘，但又顾及 PS3 的 USB 接口数量，最好的解决办法其实是购买专用的 eSATA 内置硬盘扩展卡，一来不占 USB 接口，二来也可以提升游戏的读取速度，eSATA 理论上可达到 3Gbps 的速度，要大大高于平均速度只有 20MBps 的 USB 接口，所以实用性还是非常出色的。现在 eSATA 内置硬盘扩展卡的价格在 50 元左右，再加上一块 650 元左右 1TB 的移动硬盘就能通吃所有 PS3 游戏了，这样又不用担心 USB 接口被占用，省心方便。对需要大容量移动硬盘有需求的玩家现在也可以参加《PSPe 族》的团购活动，599 元 =1TB 移动硬盘，淘宝店铺里搜索 i–Mill 查找。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白）	2450元
PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白）	2600元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通MVP球王2无线六轴震动手柄	248元
北通球王2（有线震动版）手柄	128元
北通MVP特洛伊无线震动手柄	178元
北通HDMI高清数字线	128元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB）	1550元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	HDMI线(1.3A)	50元
总计		1600元
近期推荐购入指数		7

▲等待了三个月的X360key本月能否上市?

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：比起月初，现在的 X360 价格已经稳定了很多，港版 4G 的 Slim 主机 1550 元左右，韩版的则可以在 1450 元就能买到，选择网购的话，价格可能会更低一些。在破解方面，不知道还有人记得预计在 7 月中旬发布的 X360key 没有，之前在 274 期软硬兼施的硬件短波里，我们曾经提到过它，现在虽然产品还未发售，不过又有一段关于 X360key 开发团队的访谈公布了。在访谈中，团队称 X360key 属于一种光驱模拟器，它对游戏有着很好的兼容性，其中会内置光驱固件，玩家破解主机时可以不用再去刷写固件，而且还很有可能支持 Live。X360key 团队称开发这款产品用了半年时间，不过现在已经到了 7 月下旬，产品依旧没有上市，他们只是宣称请对他们继续保持关注，所以不得不让人有所怀疑。但 X360key 应该是目前 X360 主机破解的惟一希望，如果你对 X360key 有信心可以在近期购置 X360 主机，毕竟主机已经在历史最低价位了，或者这就是黎明前的黑暗也说不定。但购买机器前一定要做好支持正版的准备，否则 X360key 不能出现，你的机器就要吃土了。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1550元
X360 Slim主机（港版，250GB）	2180元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2380元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
原装VGA线	220元
北通VGA线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

硬件短波 HARDWARE TIPS

打击假冒伪劣，维护玩家权益

假冒伪劣周边一直是商家利润的主要来源。假冒指的是那些没有使用真实厂名、厂址、商标、产品名称、产品标识的一些周边，玩家往往误以为这样周边就是正品而错误的购买。而伪劣说的是一些质量低劣或是根本达不到指定性能的产品，譬如高仿的手柄或是外挂电池等等。近期笔者就搜集了目前市场上假冒伪劣最多的周边配件，来专门的做一次辨别介绍，希望玩家能够避免购买到这些低劣的“水货”。

№1：劣质 PSP 硅胶套

其实劣质的 PSP 硅胶套在上期的市场风向标里已经提到过了，不过为了迎合主题，我们再来简单的说一下。这种假冒伪劣的 PSP 硅胶套多数是由劣质甚至是回收的高活性吸附材料制成的，一般都带有刺鼻的气味，这种气味对于人的身体是有一定害处的，而且劣质原

▲这些硅胶套看起来有些发白。

▲用得久一点按键处就很容易断裂。

材料制作的硅胶套也很容易坏掉，一般用久了会有些发硬，这时后你轻轻一拉硅胶套就断裂开了，质量非常次。另外，考虑到很多掌机玩家有时喜欢边吃边玩，如果你的主机使用这种硅胶套，你在玩游戏时再用手去碰一些吃的东西，也是非常不好的，细菌是一方面，更主要的是伪劣化学物质给人带来的影响，这可比细菌要严重得多。所以提醒玩家千万不要购买这种带有刺鼻气味的劣质 PSP 硅胶套，选择国内知名品牌的硅胶套质量要比这些好得多，而且价格也不贵，总体上要比这些劣质硅胶套安全耐用得多。

№2：虚假外挂电池

现在很多掌机玩家都会购买一款外挂电池以备不时之需，我们大多时候都会从电池的价格和容量上作出一些参考判断，但实际上这样是很容易买到假冒伪劣的外挂电池的。因为这些虚假电池的最大的特点就是虚标电池容量。有时候玩

▲24000mAh这样容量的电池是根本不可能让生产的。

家会看到一款 5000mAh 甚至是 20000mAh 的外挂电池，但实际上锂电池的生产是有严格规定的，凡是超过 5000mAh 就不再允许生产了，所以一般的外挂电池是不会超过这个容量的。但虚假的外挂电池正相反，它们大多超过了这个界限，但实际上却并不是这样，标着 24000mAh，实际或许只有 2400mAh，这就是虚标电池容量。使用这样的虚假外挂电池给主机充电有时候都不会充满，草草冲到 70 ~ 80%，这些外挂电池就没电了，而且它们自身的充

杂志库 ZAZHIKU.COM

▲这种虚假外挂电池充一次电要很长时间，远远多于供给容量的充电时间。

电时间还极长，远远高于普通的正常外挂电池，这并不是因为这些电池真的容量很大才要充那么长时间，而是产品的工艺质量糟糕，充电损耗大。而且这种电池长时间不使用储存的电量也会成倍降低，并且电量的流失速度会更快。一般来说，虚假的外挂电池是最不应该购买的配件，一来产品性能差，二来随身带着一个定时炸弹也实在吓人。如果需要购买外挂电池的话，一定要选择原装品牌厂商的产品，这样的电池充电损耗低、续航时间出色，才算得上真正的优质外挂电池。不过这样的电池产品，有很多虽然性能不错，但性价比确实不太尽如人意，比如三洋的爱普乐，国内玩家戏称“爱老婆”，它们的产品虽然出色，但是四五千元的价格不是一般人能承受的，相比之下还是国内出品的电池更符合玩家的消费水平。

№3：PS3 高仿无线手柄

因为最近 PS3 价格上涨的关系，不少商家为了追求高利润开始对主机的配件动一些手脚，这里面无线手柄就是最先被替换掉的。如果你之前一直没玩过 PS 系主机，第一次摸这种外观高仿的手柄是很难判断出来真伪的。一般来说，最准确的方法就是摇杆上的判别，按、推摇杆，原装的手感都非常顺手，按下去的声音也很清脆。高仿的则反之，摇杆推起来可能会有些生硬，按下去也生硬，发出的声音并不好听。如果购机时有条件的话，最好试一下机器，这样也有利于判断手柄是不是高仿货。在试机时出现连接困难，突然断线无法识别或是按键后游戏中人物动作有延迟这样的问题，多半就是高仿的手柄了，建议玩家不要选择购买。这样的手柄除了这些问题之外，你买回去还会发现它的续航时间很短，正常的

▲高仿手柄的包装几乎和正品一样。

▲高仿手柄的摇杆是检查关键。

PS3 无线振动手柄能达到 10 个小时以上，而这样的高仿手柄四五个小时就有可能没电了，而且手柄的方向键和按键寿命也短，摇杆很容易断裂，所以购机的时候切记要仔细检查。假如你是想要多配一个手柄也不要选择这样的高仿货，国内很多知名品牌的无线手柄质量要远高于这种货色。

№4：劣质线材

这里提到的线材主要分两类。一类是 PS3 用到的 HDMI 线，一类则是 PSP 使用的 USB 数据线。前者仿冒品很多，而且价格便宜，但效果非常糟糕，尤其是很容易受到干扰，非常影响游戏效果，画面也不如原装的 HDMI 效果好。后者主要是传输上的问题，速度慢，数据传输不稳定，有时候传完一个 ISO 文件会突然报错或者是传输出现异

▲高仿的索尼HDMI线。

▲摸一下线材的柔软程度就能判断出线材的优劣。

常导致记忆棒序列出现问题，需要格式化才能解决，长久以往还会对记忆棒造成永久损害。所以说此类产品也是非常需要注意的，购买时候主要摸摸线材的柔软程度，一般较软的线材都是原装线材，塑胶发硬的线材肯定就是高仿无疑。建议尽量使用原装产品或是品牌产品，以免影响游戏的效果甚至是给其他产品带来伤害。

其实对于这些电玩周边来说，如果觉得原装产品价格太贵，那么购买国内知名周边厂商生产的产品就是最好的选择了。一方面是此类的价格比较贴近国内消费水平，另一方面也是因为国内的品牌并没有假冒伪劣产品，质量也和原装货不相上下。如果你考虑性价比的话，那国内品牌厂商的产品肯定是最好的选择了，玩家可以参考市场风向标中的套餐配件，作出最合适的选择。

市场报价信息更新截至 2011 年 7 月 19 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

花纹斑斓，优雅张扬-北通“中国风”PSP保护胶套2011版上市

产品名称：北通中国风新版保护胶套
对应平台：PSP3000掌机
产品类别：厚保护硅胶套
产品编号：BTP-5325F
产品颜色：水墨朱砂，朱砂红，水墨青花，青花蓝，水墨星辰黑，水墨星辰白

包含物品：
1个 北通中国风保护胶套
1根 北通钢头真皮手绳

产品特点：
中国风主题风格，微波精工工艺，弹力硅胶材质

产品说明：
1.中国风主题风格，张扬个性与优雅品味的结合
2.微波精工工艺，炫彩视觉效果，无缝吸附
3.弹力硅胶材质，厚实柔韧，抗拉耐磨

了解更多相关信息，请搜索“北通中国风PSP”
北通：专业娱乐外设
网址：www.betop-cn.com
官方淘宝：shop.betop-cn.com
客服专线：400 6754 300
防伪查询：800 8108 315

杂志库 ZAZHIKU.COM

PS3 HOME
PS3 FEATURES

PS3 的认证机制

两年前,在当初的“游戏 3.0”栏目中介绍过 X360 的认证机制,很受好评。现在随着 PS3 的普及,关心 PS3 认证机制的朋友也越来越多,本期就在这里为大家统一介绍一下。

所谓认证机制,是指从 PSN 下载到硬盘中的内容的可适用范围,所下载的内容包括完整游戏、游戏追加内容、主题、壁纸、影像等等。主题、壁纸、影像一般都是无需认证的,也就是说可以随时下载,下载之后可以用 U 盘等移动存储装置转移到其他主机上(主题无效)。但对于那些需要收费的下载内容,这么做是不行的,原因就在于有认证机制。

众所周知,一个 PSN 账户可以在最多 5 台机器上启用,这也意味着一个账户下载回来的内容最多可以供 5 台机器使用,这也就是 5 人合购这个做法的理论依据。不过呢,如果这个账户出了问题被 SONY 给 BAN 掉了,那么就会“株连五族”,5 台 PS3 全部被禁。当然这只是早期的情况,后来随着 PSN 上使用黑卡的情况大为好转,类似的案例已经很少听说了。

其实这个 5 台机器的限制,应该更正为“同时在 5 台机器上启用”。也就是说,一个账户给了 ABCDE 五台 PS3 之后,如果在其中一台上选择解除认证并删除该账户,那么这个账户还可以分给第六台 PS3。而这个解除认证的过程只需要很短的时间来确认,因此实际一个账户是可以分给无限台 PS3 的。但是,PS3 规定,当一个账户无效之后,以该账户下载回来的全部需要认证的内容均不可使用。哪怕玩家在删除之后立刻恢复,这些内容也不能使用,解决办法是全部重新下载。所以同一个账户分给太多的机器也没有什么实际意义。不幸的是,如果 ABCDE 这五台机器的其中之一在解除认证之前不幸挂掉了(例如丢失、损坏),那么你将无法解除认证,因此这个账户实际上就只能分给 4 台机器了。

“等等!”看到这里,恐怕已经有人想到了。按照上面的说法,一个账户分给多台机器还是有用的啊!举个例子,5 名玩家用账户 1 分别在自己的 PS3 上下载了《铁血兵团 逆袭》,其中一名玩家打完之后在自己的机器上解除认证,把这个账户分给第 6 个玩家。第 6 个玩家打完之后,还可以如法炮制分给第 7 个玩家,依次类推。如此一来,岂不是就可实现同一下载内容分给无限个玩家?

OK,既然你都想到了,SONY 自然没理由想不到。前面说过了,一个账户是可以同时在 5 台机器上启用,而下载内容则是最多只能在 5 台机器上使用。少一个“同时”意味着,如果已经有 5 台机器使用同一账户下载了某个内容,那么无论你怎么变更账户认证,也不能有第 6 台机器再下载这个内容。同样以上面那个《铁血兵团 逆袭》的例子,第 6 个玩家是没办法下载这个游戏的,因为 5 个名额已经被用完了。但是如果账户 1 又购买了新的内容,那么该内容又可以分给 5 个玩家。

OK,现在大家应该明白了吧?

▲大家还记得这个界面吗?

新型 PS3 即将登场?

并非实际机器图片

半年前在本栏目中曾经为大家介绍过 AACS 版权保护技术对 PS3 硬件规格作出的限制。根据该条款,任何从 2011 年 1 月 1 日公布的新款蓝光播放机均只能以 HDMI 端口实现 1080p 高清输出,使用色差、S 端子、D 端子等模拟信号端口输出时将会被强制限定于 480i/576i 的低清标准。从时间点来说,今年生产出来的 PS3 应该全部执行该标准,不过当时 SONY 辨称目前市面上的 PS3 均为同一型号,只是硬盘等附件的配置有所不同而已,因此没有执行这一标准。

如今,被称为 CECH-3000 的新型 PS3 已经通过了日本的技术基准适合证明,即将于今年秋天登场,共计 CECH-3000A、CEHC-3000B、DECH-3000、DECH-S3000 这 4 种类型。新型 PS3 由于属于新的型号,因此将严格执行该标准。也就是说,还没有 HDMI 设备的朋友就不能看高清蓝光了。目前有关新型 PS3 的情报只有以上这些,究竟会有什么不同尚不得而知。不过新型 PS3 应该只是改进一下工艺,不会加强硬件性能。不管怎样,全新的 PS3 必将刺激新一轮卖气,有兴趣的朋友不妨再等一个月,相信就有详细情报出现了。

体感新世代
SOMATOSENSORY

人人都可以是格斗家——《UFC私人教练》

UFC(终极格斗冠军赛)是一项极受欢迎的赛事,选手们强健的体魄、出色的战技是每一位男性梦寐以求的东西,如今借助 Kinect 的神奇力量,你可以把 UFC 的金牌教头请回家,助你练成像 UFC 选手们那样的孔武身材。

Kinect 上的健身游戏不少,评价都还不错,更有像《型可塑》这样的优秀作品。不过单就吸引力而言,本作无疑要比那些健身游戏更加诱人。拳打五湖、脚踢四海,这样的本事相信人人都很羡慕。不过呢,愿望总是美好的,行不行还得看看游戏本身。

《UFC 私人教练》比较可惜的一点就是不支持中文,这点无疑不如《型可塑》。不过呢,毕竟是一个健身游戏,加上又有 UFC 金牌教练以身作则,玩懂是没有问题的。进入游戏之后,首先还是要输入个人资料以建立更有针对性的课程,正式开始之后,你可以自由选择各种课程,也可以让电脑来安排你的课程。

编辑部里的格斗迷奈落实际测试了一下这款游戏。游戏中的课程与真实的格斗训练完全一致,包括打沙袋、打把、掀轮胎等等,比较有趣的是游戏里还有仰卧起坐、俯卧撑这种需要躺在地上的环节,这对空间要求比较高,另外也要事先打扫好地板。比较细心的是,在进行课程之前会有简单的热身运动,事后还有缓和运动,显现了游戏的专业之处。

《UFC 私人教练》是一款慢热型游戏,由于没有中文,如果你不太懂英文的话,可能会觉得游戏有些无聊,因为游戏一开始教你的都是一些简单动作,使得游戏更像是一款传统的健身游戏,并不像是在学习格斗技,但当你坚持下去之后就会找到你想要的

杂志库 ZAZHIKU.COM

内容。游戏请来了很多 UFC 的金牌教头，不同的教头有不同的课程，像 Mark DellaGrotte 注重于拳击，而 Greg Jackson 注重于基础。每个课程都具有相当的长度，不是一个星期就能突击完成的。

《UFC 私人教练》另一个让初学者不太适应的地方在于，游戏的判定很宽松。热身和缓和部分是完全没有判定标准的，正式训练部分才有，不过也很宽松。例如打沙袋，你只要两个拳头在前方快速交替就算打中，拿高分很简单。从判定来看，本作是不如《型可塑》的。不过呢，再严格的训练都有偷懒的办法，何况这只是一个游戏，《型可塑》虽然判定更好，作弊的方法也是层出不穷。如果你想偷懒的话，那倒不如不玩算了，特别是本作的成就还相当麻烦，你必须持之以恒地天天坚持方可达成全成就。罗马不是一天建成的，格斗家更不可能是一个晚上就练出来的，由于游戏推出时间有限，不可能现在就分析出实际效果，还请见谅。我们也欢迎有爱的玩家写出本作的心得，与大家一起分享你的格斗家之道！

360全方位 X360 FEATURES

最强成就神作降临?

两年前的《秋之回忆 6》以 2000 点成就而深受成就犯的好评。考虑到该游戏实际上是两个游戏的合集，2000 点成就还算合情合理。不过目前一款真正的神作出现了，那就是《速写之脑》。

《速写之脑》(INSTANT BRAIN) 是由著名射击游戏厂商 Cave 推出的一款文字冒险游戏。游戏的舞台设定于一个幻想的未来国家，这个国家拥有和现代日本一样的地名。主人公原泷前夜是一名记者，在调查国民偶像丑闻的过程中发现了一个巨大的阴谋。游戏的女性声优阵容豪华，包括能登麻美子、泽城美雪、钉宫理惠、井上麻里奈、高桥智秋、花泽香菜等。游戏定于秋天发售。

近来游戏的制作人员在官方博客上透露，本作的成就上限为 1500 点，这是游戏初始的成就上限，并不需要玩家下载 DLC。由于消息来源正规，因此可视为板上钉钉的事实。如此一来，本作就毫无疑问地成为 X360 游戏史上的一个传奇。

文字冒险游戏原本只是非常小众的类型，在欧美玩家心目中更是可以忽略不计。但步入本世代之后，此类游戏的特性决定其必定为成就 / 奖杯神作，因此关注的人急剧增多，就连欧美玩家也大为心动。这对于目前正处于水深火热之中的日本厂商来说无疑是一个利好消息。增加成就上限无疑是相当受欢迎的举动，不过要是以后这样的游戏一多，估计欧美厂商也会提出抗议吧?

又有新的 X360 手柄啦!

最近纱迦在刷《苍翼默示录》的成就，因为没有连发手柄，只好纯手工打造，打得异常痛苦。而反观刷奖杯的胜负师，因为有北通的连发手柄，挂机心安理得，轻松不少。这说明周边手柄还是相当重要的。

正好最近又有新的 X360 手柄啦！这款手柄由著名周边厂商 Razer 制造，为 X360 和 PC 两用手柄，分 Onza 和 Onza TE 两个版本，预定 8 月 25 日在日本地区发售，目前尚不知道在港台地区何时上市。

一般来说新的 X360 手柄都以更精确的十字键操作为卖点，这款手柄也不例外，它采用了上下左右完全分离的设计，因此精确度大为提高。此外该手柄引入了两个自定义按键，名为 MFB。这两个按键位于 LB 和 LT、RB 和 RT 之间，看上去就像是有两个 LB 和 RB 一样。这两个键可以自由设定为 A、B、X、Y、LS、RS 这六个键。此外，该手柄改良了 A、B、X、Y 四键的键程，从而能够在玩家按下去的瞬间便作出反应。

以上为 Onza 版的功能。Onza TE 版与之相比，除了具有以上所有功能之外，还追加了可以调整两个摇杆灵敏度的设定。此外两种手柄均采用防滑工艺，外面覆盖有皮套，手感非常细腻。Onza 版的定价为 4170 日元（约合人民币 337 元），Onza TE 版的定价为 5200 日元（约合人民币 421 元）。比较可惜的一点是该手柄不具备连发功能，不然是绝对值得推荐的。

搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

战国 BASARA 眼镜

随着《战国 BASARA 3 宴》的公布，一大堆周边又浮出水面。其中感觉最坑爹的就是平光眼镜，共有两个款式，分别是真田幸村版和伊达政宗版。这种眼镜看上去和普通眼镜差别不大，只是眼镜盒内部采用了红蓝造型，上面写着两位角色的名字，镜架上则刻着写着两名角色家纹和外号。眼镜的款式倒是还行，不过考虑到本作的死忠多为女性，不禁怀疑究竟会有多少人买账。这两个银镜的价格均为 3150 日元，7 月 17 日便已上市。

杂志库 ZAZHIKU.COM

DLC地狱

DOWNLOADABLE CONTENT

克劳德杀入《小小大星球2》

经过漫长等待，《小小大星球2》的《最终幻想Ⅶ》角色造型终于在PSN港服和台服登陆。全套一共4种，分别是克劳德、萨非罗斯、艾莉丝、蒂珐，可以分别购买，也可以成套购买，成套购买的话还能获赠文森特造型。

《无尽传说》DLC开坑

NBGI的众多游戏里，除了《偶像大师》之外，最喜欢搞DLC战术的就是“《传说》系列”。如今NBGI是游戏未卖、DLC先行。这不，继《驭星者》服装DLC之后，这回《偶像大师》服装DLC也杀到了。其中米拉为四条贵音风格，蕾娅为我那霸响风格，艾丽泽为天海春香风格。好吧，接下来必然是《偶像大师2》的《无尽传说》服装DLC公布了，我们都懂的！

《龙之世纪2》之LEGACY

《龙之世纪2》最新DLC已于7月26日在PSN/Xbox LIVE上登场，售价为9.99美元/800点。这个名为LEGACY的DLC主要为玩家揭开了HAWKE家族过去的秘密，DLC里会提供全新的冒险区域，其中的主要场所是一座由灰袍使者建造的监狱。此外还会增加全新的系列武器。

《真·三国无双6》吴国原创服装“阳虎学园”DLC欣赏

日服PSN商店恢复之后，之前蓄力良久的Koei Tecmo一口气放出了一大堆《真·三国无双6》的DLC，丝毫不为《真·三国无双6猛将传》的消息而动摇。继搞怪的魏国服装之后，如今吴国和蜀国的服装也闪亮登场，真是雷死人不偿命。这里为没条件购入DLC的读者们披露吴国全角色的DLC服装造型。纱迦认为其中最赞的当属保健室老师练师、足球门将孙权、游泳健将凌统、拳击手孙策，现在再看到孙权和练师的闪光镜头，总觉得两人在搞不伦之恋啊啊啊！

实用技术 软硬兼施SP

ZAZHIKU.COM

PS3 HOME PS3 FEATURES 特别收录

等待与希望

这次给大家介绍一位因为意外失去左臂玩家，他和我们一样，深爱游戏。只是手臂不便的他比我们玩得更辛苦，不过我想我们获得的乐趣应该是同样的。

奈落：非常感谢你接受采访，我在某处得知有一位手不方便的玩家，坚持单手玩游戏，而且玩得很棒！觉得非常了不起！现在终于找到你了，先给大伙做一个自我介绍如何？

左边：大家好，我来自长春，年龄：24。目前的职业还没有，姓名嘛，叫我左边就好。

奈落：身体的事方便说一下么？

左边：一次意外，失去了左边胳膊。

奈落：说实话，我感同身受地设想一下受害者是自己的话，心里害怕得不行……你呢？最开始的时候也很难以接受吧？

左边：意外刚发生的时候，虽然大脑很清醒，但很难接受这个事实，真希望是一场噩梦，之后的剧烈疼痛让我无法胡思乱想。然后上了救护车，送去了医院，医生说需要截肢，我就彻底明白了，幻想终究还是幻想，既然注定要失去的，再惋惜也无力回天。

手术后，有强烈的幻肢痛，总是感觉那个已经离去的左臂和左手在发痒和阵痛，当时真的很痛苦很难熬，身体的抵抗力也低下。每一次的疼痛对我折磨的同时也是对父母的一次煎熬，后来我终于战胜了这种疼痛，经过了一百多天的住院时间，我对自己的人生有了重新的认识。我觉得我的人生才刚刚开始，塞翁失马，焉知非福. 我这么告诉自己的。这种信念让我一直走到了现在，也正是这个信念让我拥有了现在这么多的好朋友，我感谢上天又给了我一次生命，感谢我的父母和朋友在默默地激励着我。

▲左边的眉宇间有东北汉子特有的坚强。

奈落：你是个坚强的人。最艰难的时候呢，是什么给了你希望？

左边：身边的朋友们，例如 青雨，黑衣，水果，都给了我很大的鼓励和帮助，虽然最开始都是网友，但并没有带异样的眼光去看待我，慢慢地成为了现实中的朋友。青雨说过，人生的道路上会遇到很多坎坷，有很多自己无法掌握也无法控制，但是一定会有熬过去的那天，明天依然会有美好的阳光，依然会有朋友们的支持和帮助，这样哪怕再艰难的事情，也不是一个人去面对。

在我追求《忍龙 2》超忍难度的时候，黑衣一直在给我打气，告诉我动作游戏方法比技术更重要，知道对方的弱点，还有你的毅力，没有什

杂志库 ZAZHIKU.COM

么过不去。水果也是一个很有意思的人，不开心的时候和这群朋友们聊聊天，出去小聚，真的很缓解压力。

还有我的父母，父母年纪都大了，我知道他们比我还要痛苦，所以我更不能消沉下去，不能够把更多的悲伤带给家人，即使没有左臂的人生，也是人生，即使自己不够坚强，也必须坚强起来。已经失去左臂的我，更要珍惜身边的一切，因为亲情、友情是金钱无法买来的。

奈落：你平时都喜欢玩什么类型的游戏？

左边：最喜欢《战神3》《未知海域2》《忍龙1、2》"《空之轨迹》系列"等等。《忍龙2》只靠右手来玩游戏还是很困难，所以最开始要看一些视频，从中吸取经验。最开始的适应阶段还是很吃力的。但是因为喜欢，所以不能放弃，慢慢的就找到了那种感觉，抢攻加上背板，以及正确的方法，让我更加的喜欢这款游戏。《未知海域2》也是，刚看到画面就已经被震撼得不知该如何形容，还有完美的互动性，很棒的剧情。所以开始尝试这款游戏，通关之后真的是体验到神作的魅力！尼泊尔，西藏，让我记忆犹新，以后一定会去旅行。之前的PSN因为使用了错误的邮箱，所以账号失去了，一切努力都要从头再来，前几天刚把《战神3》白金。让我不得不期待下一作"战神"何时到来，现在的目标是继续《忍龙2》。

奈落：单手玩游戏肯定有很多不方便，你是怎么做到的？

左边：这个嘛，其实我当初也不相信自己可以仅靠右手操作游戏手柄，后来从医院出院把家里的PS2接上玩了会游戏，发现原来是可以一只手玩的，所以就把PS3买回家。把手柄放在腿上，拇指控制摇杆以及方向键，食指控制□，中指控制△和○，L1+R1用大拇指和食指操作。

卖油翁的故事告诉我们：我亦无他，惟手熟尔。所以只要多练习，就可以。

前段时间一直以为我在网战中无法杀人，结果《未知海域3》的测试放出来之后果断下载，居然真有人死在我的枪下。(笑)

▲这就是传说中的单手流！

奈落：平时除了玩游戏还有那些爱好？

左边：听音乐，AKB48的所有无损音乐、班得瑞系列、各种游戏音乐原声。看视频，AKB48的所有公演以及演唱会。偶尔我也会剪切和压制些视频传到网上去，给大家分享。看书，《基督山伯爵》，《三国演义》，《围城》，《二战纪实的书籍》，还有UCG(笑)。

▲左边和一直支持他的兄弟们。

奈落：看来你很喜欢AKB48，我们可是同好呢！来来，大叔之间的悄悄话，你最喜欢哪个MM？

左边：要说最喜欢的还是小野惠令奈，当时看AKB时就看到了一个小姑娘好可爱，后来才知道是小野惠令奈，于是就深深地喜欢上了她，给她应援，听她的惟一单曲，反复地听！手机的闹铃和来电都是她得声音，但是一场代代木让我不知所措，小飘飘宣布毕业去英国留学了，那一刻我的心在滴血，眼泪夺眶而出，作为她的FANS我只能在心里默默地祝福她，等待她学成归来。其实我喜欢K组的成员，在于她们的精神一直激励着我，不服输　不放弃！再后来小奥也毕业了，我的心再次受到了打击。最后我不得不博爱了，实在受不了萌一个毕业一个这样的事情了，如果再有毕业的，我看我只能去萌秋元康了！

奈落：这……看来是遇到真饭了啊，我坦白吧，我其实只能分清几个成员……话说回来，最近恢复得如何？

左边：说实话，这个肌电假肢还真有点像"机械战警"或者"终结者"里面阿诺的那个手臂，不过假肢会受到电磁干扰，出门的时候我都是把开关给关掉的，要不然它自己动起来会把路人吓坏的。(手腕部分360度旋转，这要是在晚上，真的会吓坏人。嘿嘿)有时候看到母亲在做饭，真的很想帮把手。家里搬东西的时候我这个年轻人也比较难出力，真的希望科技能发展出来像《钢之炼金术师》中那种机械臂一样的假肢！

虽然和原来的身体不一样，但我可以帮助身边的人，可以更好的守护自己想要并且愿意守护的事物。

◀打机环境还是很温馨嘛。

奈落：机械手臂听上去很酷啊，相信将来有一天真的会出现那种完美的机械手臂！(笑)左手君将来有什么打算呢？

左边：将来的打算，还是先继续去工作，虽然天天两点一线：单位——家，有些枯燥。但我目前也只有这么一个打算，很多东西都不敢去想，不过，以后真的有可能会自己开个小店卖点什么的，例如：模型啊~动漫周边啊~书和音像之类的。还有就是一定要去旅行。有人说过：去了很多地方再回家之后，人生观和价值观会有很多变化，会变得更成熟。

国内的话，因为受了《未知海域2》的感染，所以很想去西藏。还有很多名胜古迹、例如布达拉宫、藏王墓、大昭寺。也一定要去一下小村庄，感受一下那里的气息。国外的话，很想去一下日本。还能买回来不少PS3碟子，哈哈。

奈落：西藏也好，日本也好，我觉得你一定会去到这些地方的。因为我相信这世界上能到达的地方就不算远，即便是我们背着一些沉重的东西，或者失去了一些重要的东西。

左边：谢谢你。

结语

当左边开玩笑说道自己的义肢像机械手臂时，我的心头一紧，并开始打心眼里佩服这位坚强乐观的汉子。左边说他最喜欢的小说是《基督山伯爵》，我忽然想起这本书中的一个情景：历尽疾苦与荣华的埃德蒙望着远处的风景对两个年轻人说，这世界上并无绝对的快乐，也无绝对的痛苦，唯有两种处境的比较罢了。唯有经历过最大厄运磨难的人，才能真正感受到幸福的所在，尽情享受生命的快乐。人类的智慧就包含在两个词中——等待与希望。

杂志库 ZAZHIKU.COM

有这样一款游戏，它没有复杂的操作也没有炫目的画面，只需要你跟着音乐敲打小小的鼓面就能获得无穷的乐趣，这款游戏就是《太鼓之达人》。在系列诞生10周年之际，谨以这篇具有纪念意义的特快献给所有喜欢太鼓的玩家。让我们放下工作与生活的压力，拿起手柄或者鼓棒，跟随太鼓的伙伴们一起敲出欢乐的节拍吧！咚～咔！

文 九兵卫
美编 AliceSASA

敲起咚咚太鼓、大家一起来欢乐！

——纪念“《太鼓之达人》系列”诞生10周年

历史篇

“太鼓”的诞生

太鼓是一种日本传统打击乐器，作为日本雅乐乐器之一，它自古就在日本的民间活动中被经常使用。为了和其他鼓乐器加以区分，人们通常又将其叫做“和太鼓”。Namco把和太鼓引入到游戏中的初衷很简单，其创意来自于将当时正流行的音乐游戏与日本传统乐器相结合并发掘出一种全新的游戏方式，以确保在竞争激烈的街机市场中占有一席之地。（※注：当时街机厅人气最旺的音乐游戏要数Konami在1997年推出的《狂热节拍》系列，其更偏向于核心玩家，《太鼓之达人》选择面向全年龄的取材和难度无疑也是为了避免与前者正面交锋。）

2001年2月稼动的《太鼓之达人》初代的收录曲目只有屈指可数的25首，难度也仅有“简单”、“普通”以及“难”这三种可选，选曲时间为30秒。从半年后问世的2代目开始，游戏的选曲数和难度也逐渐追加。此后，街机版的更新速度最初为每半年一作，从5代目开始则改为一年一作，2005年7月推出的《太鼓之达人7》堪称系列历史上具有划时代意义的一作，Namco不仅将游戏对应的基板变更为SYSTEM246，游戏的设定以及系统也大幅变更，玩家可以选择的全部曲目更是上升到前所未有的80首。如今无论是街机版或是家用机版的《太鼓之达人》，很多系统的原型就是在本作确定的。

■街机厅里的太鼓比赛火热进行中。

至于《太鼓之达人》家用机版，其实也仅在街机版初代推出一年多以后就与玩家见面。除了收率曲目略少，其余系统则基本保持与街机版同步。为了让玩家能尽可能感受到街机版的操作乐趣，Namco还先后发售了分别对应PS2以及Wii平台的专用太鼓控制器。家用机版的太鼓控制器采用塑料鼓棒，鼓面较小，适合初心者体验。

由于“太鼓”本身对于主机硬件的要求并不高，曲目的长度也大都比较适中，因此推出掌机版自然顺应了不少玩家的需求。掌机版《太鼓之达人》不仅拥有随时随地的便携性，操作方式也更为灵活。其中NDS版以及iOS版对应触控屏操作，免去了按键的不便，玩起来更直观更容易上手。

截止目前，街机版《太鼓之达人》共推出17作，包含一款增量版与两款亚洲版；主机版《太鼓之达人》共有19作，其中家用机平台占13部作品，NDS版与PSP版各3部作品；此外iOS还有4款“太鼓”、另有一款手机作品以及一部对应高龄者的特别版。在系列诞生的十年间，《太鼓之达人》不仅足迹遍及全平台，吸引的玩家群体也无论男女老少，堪称大众娱乐的代表，可喜可贺。

杂志库 ZAZHIKU.COM

街机版《太鼓之达人》

《太鼓之达人》的街机版通常配备两面太鼓以及四只鼓棒，整个框体的设计包括显示器与控制器两部分组成，细节与装饰则充满了各种日式元素，让人感到欢快且浓郁的传统气息。相比其他版本，街机版《太鼓之达人》拥有更好操作手感和更丰富的曲目选择。模式方面，街机版（最新版）默认难度为简单、普通和难，出现鬼难度的方法为在难度选择画面侧击“大树难度”右侧 10 次即可。

街机版系列最新作目前为 2010 年 9 月稼动的《太鼓之达人》，共收录了 175 首不同种类的新老歌曲。为了纪念系列诞生 10 周年，NBGI 官方特别举办名为“日本一决定战 2011”的比赛并 7 月 7 日为本作追加了新曲目，只要玩家在游戏的标题画面看到“太鼓之达人 10 周年纪念”的 logo 即可选择这些新歌。

家用机版《太鼓之达人》

■太鼓控制器。

和其他街机游戏的移植不同，家用机版《太鼓之达人》在内容上并没有太多重复的部分，无论是歌曲的选择还是游戏的模式都和同期的街机版有着很大不同。值得一提的是，家用机版几乎每作都有一个完全不同的副标题，这也意味着每款家用机版的主题都是各不相同的，即便是老玩家也能从中体验到新鲜感。当然，游戏的核心玩法与整体风格是不会轻易变更的。

便携版《太鼓之达人》

在 PS2 平台获得成功后，《太鼓之达人》理所当然地将阵地扩展到 PSP 平台。2005 年 8 月 4 日，《太鼓之达人 携带版》发售，虽然是首次登陆掌机，但游戏的素质却几乎和家用机版平起平坐，游戏推出后陆续放出的多达 22 首的免费下载歌曲让 FANS 大呼过瘾，为系列的掌机版赢得了非常不错的口碑。

2007 年开始，《太鼓之达人》来到了 NDS 平台，对应触控屏的独特操作让掌机玩家也找到了类似街机的玩法，游戏中你可以手持两只专用笔交替敲击 NDS 的下屏，感觉就像是在敲打一只迷你太鼓。除此之外，NDS 版独创的 RPG 模式也为系列开辟了新的思路，使得不少老玩家不禁感叹：音乐游戏原来也可以这样玩。

■在 iPad 上玩太鼓。

以这两年的规律，系列通常会在每年的夏天推出便携版，家用机版则多在冬季发售，这是不是意味着今年年底我们能玩到新的家用机版《太鼓》呢？目前官方还未就新作给出任何发售机种以及发售日的情报，让我们拭目以待。

“太鼓达人”在中国

◀《太鼓之达人》在中国内地的官方活动。

街机平台的《太鼓之达人》面向中国大陆、香港以及中国台湾地区的玩家在 2008 年隆重推出了《太鼓之达人 亚洲版》。除了将游戏内所有的文字和语音汉化为中文，收录曲目也大幅调整，大量来自华语流行乐坛以及中国传统民俗音乐的歌曲被收录到游戏中，同时日文版中一些经典曲目也依然得到了保留。目前我们在国内街机厅内看到的版本有两个，分别是 2008 年稼动的《太鼓之达人 11 亚洲版》以及 2009 年的《太鼓之达人 12 亚洲版》。有意思的是，亚洲版不仅仅在海外展开业务，在日本国内的街机厅有时也能见到它们的身影。

最后跑跑题，可能国内大部分“太鼓”玩家习惯将系列叫做《太鼓达人》而不是稍显拗口的《太鼓“之”达人》，之所以确定为这样的译名，也是为了和亚洲版的官方译名相统一，不知道大家注意到没有呢？

演奏篇

谱面的敲打

红色音符（咚） 敲打鼓面，判定时机为音符和谱面左侧小圆圈重合的时候。错过时机判定为“不可”，时机把握基本正确以及完全正确则分别判定为“可”以及“良”，“良”的得分是“可”的两倍；

蓝色音符（咔） 敲打鼓边，判定规则和红色音符一致；

黄色连打音符 音符从谱面左侧小圆圈经过时，连打鼓面或者鼓边，敲打次数越多得分越高。连打音符不计入 Combo；

红色 / 蓝色大音符 双手敲击鼓面 / 鼓边，得分变高。除了单个的大音符，同时也存在连打的大音符，敲击方法类似。大音符计 Combo，只要时机掌握正确，单击也能出“良”或者“可”；

气球音符 音符从谱面左侧圆圈经过时敲打鼓面或者鼓边，迅速连打可以将气球吹爆。气球上标注的数字为即为连打所需的次数，本作中敲击气球音符的第一下不再算入连击数。气球音符不计 Combo；

谱面分歧 标注有“谱面分歧”的曲目，演奏过程中满足不同的特定条件，谱面就会发生变化；

爆弹音符 如同爆弹一样的音符在谱面中经过时，不要敲打鼓的任何部位，否则 Combo 中断且 HP 大幅扣减。爆弹音符只在 BOSS 战出现。

■家用机版中风趣的迷你游戏很受玩家好评。

民间的太鼓玩法

前面提到的连续音符，通常被分为二连音、三连音以及长串的“鱼蛋”这三种：二连音除同色的音符以外，其余红蓝相间的音符建议左右手轮换敲击；同色三连音是《太鼓之达人》最重要、也是最基本的音节，玩家必须掌握左右手的节奏，以此类推，红红蓝 / 蓝蓝红、红蓝蓝 / 蓝红红这样的音符也就不难上手了；最难的连续音符为“鱼蛋”（形象的叫法），数个音符连成长长的一串，有些乍一看还比较复杂，这时就需要玩家去分解谱面，找出最基本的排列规则，化繁为简。下面为大家介绍几种花式打法：

双鼓 “一人双鼓”（或简称“双鼓”），指一个玩家投入双人份的币，一个人以双手分别敲打左右两边的鼓。用这种方式玩密度低、速度慢的歌曲没什么问题，不过如果两边音符密度高且速度快的话（如“鬼难度”的 2000 系列），这种玩法就非常费力，尤其是连打比较多的时候。“七代目”初次出现的“**ハレ晴レユカイ**”（来自动画《凉宫春日的忧郁》）则是双鼓的热门歌曲，在困难和鬼难度，这首歌两边的谱面虽然不同却没有

杂志库 ZAZHIKU

重叠（即一边有音符时另一边则没有），玩家可以两边互相交替来进行游戏。在《太鼓之达人11》，该双鼓谱面变成了隐藏谱面，需要输入特殊指令才能开启。

全接不过关　“全接不过关”（或称“捉可”，日本简称为“NN”），指玩家打中了所有音符（击中率为100%）却仍然过关失败。这种情况暂时只出现在鬼难度，精度非常低的时候（“良”的数量少，“可”的数量多，通常是0连打），由于魂量计不达标而无法过关。在其他难度下，全接所有音符则一定能成功过关。

前略　“前略”指歌曲前段的音符都故意不打，到了一个段落才开始打直到结束的玩法，由于一开始魂量计是空的，所以漏掉多少音符跟一开始的魂量是一样的，所以到一个段落才开始打，到最后结束时的魂量是刚好过关。连打数的多少、风船音符的敲打率也会影响到魂量。这种玩法中，命中率越低越好，通常最低命中率是50%~55%左右，这种打法从开始打到结束几乎一个音符也不能漏，打到的音也几乎都要是“良”，通常需要对这首歌相当熟悉才会这样玩。

插音　“插音”（或称“插谱”）及“不停插音”，第一个指玩家在没有音符的地方插入一些音符，令谱面复杂化或更加动听。但第二个是指玩家由歌一开始不停地打到歌曲最后，太早打音符的话会判定为“不可”，难度相当高，这种玩法极度消耗体力，不建议体力不好且技术差的玩家进行。

换手的学问

每个玩太鼓的人都会在实践中总结出最适合自己的打法，因此具体的演奏技巧也就没有绝对可言，这里介绍两种最常见的打法——半换与

全换。半换是指每一小拍换一次左右手，例如“右左右、右左右”这样的打法；而全换则是指不间断换手，且换手只以音符的变化为准，例如“右左右、右左右”这两小拍用全换就可以打成“右左右左右左”。半换的好处是对节奏要求不高，容易上手，缺点是无法适用变化较复杂的谱面。相比之下，全换的打法则几乎万能，不过要想熟练掌握，也需要极高的毅力。在全换与半换以外，还有一种被戏称为“炒饭”的打法。

找到适合你的BPM

衡量曲目的难度，BPM（Beat Per Minute）也是很重要的参考要素。BPM表示每分钟的敲打次数，说得更简单点就是音符的实际密度。说到这里顺便提醒大家，游戏中玩家可以通过提高音符滚动速度（2倍/3倍/4倍）来提升难度，但这里提高速度不是将歌曲本身的演奏速度变快，而是在保持音符本身分布规则的基础上将谱面拉长，导致每个音符在屏幕上停留的时间变短。不过，这样的提速方法并非只会提神演奏难度，如果谱面上分布的音符一个紧挨一个，完全看不出分布规律，通过提速就可以回复它们正常的谱面形态。

“《太鼓之达人》系列”10周年纪念作品参上

太鼓之达人 携带版DX		NBGI	音乐
PSP	太鼓の达人ぽ～たぶるDX		日版
	2011年7月14日	1～4人	4700日元
	无对应周边		

前面说了这么多关于系列历史的回顾，下面就让我们来看看刚刚发售的PSP版新作《太鼓之达人 携带版DX》吧！游戏继承了以往的风格特色与操作方式，同时追加全新的原创模式。这里小编就为大家重点讲解一番，希望能对各位太鼓迷带来一些帮助。

全新的模式

一气呵成！来演奏组曲吧！

“组曲模式（メドレーモード）”是本作全新增加的一个原创演奏模式，玩家可以自由选择三首、五首或者八首曲目连续进行演奏。无论何种搭配的组曲只有能在同一难度内选择，在该模式游戏过程中歌曲连续不间断播放，直至全部乐曲演奏完毕。组曲演奏适合想要进阶练习的玩家，不过连续按键有时也会难免出现疲劳。此外，组曲模式下单首曲目是否达成全连并不会得到金冠，但根据条件的不同，玩家可以在该模式下解锁称号。

全国道场制霸之路！

游戏中最主要的单机模式——“全国道场制霸（全国おみこしバトル）”也是本作全新增加的内容，和田咚这次的目标是制霸全国！游戏开始后，玩家可以随时切换难度。至于战斗部分，有些类似于系列前作中的BOSS战，但又有点小小的不同。我方和敌方在画面中间都有一条气槽，正确输入指令即可增加气槽，气槽蓄满的一方可以向对方发起一次攻击，攻击的效果视攻击方和被攻击方的体力/门下生数量而定。

总攻击　每场战斗结束后，任意一方都可以向对手发起总攻击，其效果为所有门下生全员攻击。发动总攻击的前提为达成一定胜利条件。例如“叩けた数”是比较双方有效敲打的次数；“最终コンボ”是比较演奏结束时的连携数；“良の数”是比较双方成功敲出“良”的个数。而“？？？？”则是胜负条件随机抽取。利用好总攻击的效果，有时可以成功逆转胜负。

压制距离　道场挑战比赛的最终胜负结果，并非由演奏的得分或是门下生的个数来决定，而是取决于压制对方的距离，有些类似于

我们生活中拔河的规则。最初演奏的双方位于同样的起点之上，气槽每蓄满一次则发动一次攻击，受到攻击时除了被往后压制，入场的门下生数量也会不断削减。

门下生　门下生可以被看作是玩家的体力值。其中门下生上限以及门下生出场数依靠全国道场制霸数提高，门下生数量少于对手的情况下进行比赛，即使演奏非

杂志库 ZAZHIKU.COM

常完美也有可能无法战胜对手

助人 助人类似于演奏过程中的技能系统，最初玩家只能携带一名助人，随着制霸的道场越来越多，参与演奏的助人最多可以设定为3人。每个助人在演奏时发动的有利技能各不相同，善加利用能够给对手带来不小的麻烦。

分身 除了助人以外，玩家在演奏中还可以装备“分身”。获得分身的方法是和朋友通信对战，而使用分身的效果则是自动加气槽。分身的等级越高，自动加气槽的效果越好。最初时分身的使用次数是有限制的，解锁相应成就后则可以无限使用。

和太鼓演奏 和太鼓演奏类似于系列其他作品中的道场练习模式，只不过在这里，玩家每完成一个课题就可以恢复或者增加门下生的数量（不超过上限值）。制霸新的道场后，新的和太鼓演奏课题也会随之解锁。

BOSS 道场制霸每到一定数量时，游戏中就会发生强制的BOSS战。BOSS战的演奏方法不变，但BOSS会使用各种技能来干扰玩家的正确输入。虽然BOSS本身没有门下生数量，但却有体力值的设定，演奏开始之后玩家往往会被BOSS压制，而当BOSS体力消耗之后，玩家的反击时间就开始了。BOSS战共有七场，通关后可以选择BOSS挑战模式。

挑战状 全国道场制霸的过程中，玩家会随机收到来自其他道场的挑战状，接受挑战并获得胜利可以获得门下生的奖励，而拒绝挑战则对流程无影响。

成就解锁与隐藏要素一览

编号	成就名称	奖励解锁	说明
01	初めてのクリア	–	第一次完成演奏
02	かんたん DE 王冠 15	–	简单难度获得 15 王冠
03	かんたん DE 王冠 30	演奏模式：あべこべ	简单难度获得 30 王冠
04	かんたん DE 王冠 70	–	简单难度获得 70 王冠
05	ふつう DE 王冠 15	–	普通难度获得 15 王冠
06	ふつう DE 王冠 30	演奏模式：ドロン	普通难度获得 30 王冠
07	ふつう DE 王冠 70	–	普通难度获得 70 王冠
08	むずかしい DE 王冠 15	难易度：おに	大树难度获得 15 王冠
09	むずかしい DE 王冠 30	演奏模式：でたらめ	大树难度获得 30 王冠
10	むずかしい DE 王冠 70	–	大树难度获得 70 王冠
11	おに DE 王冠 15	演奏模式：さんばい	鬼难度获得 15 王冠
12	おに DE 王冠 30	演奏模式：よんばい	鬼难度获得 30 王冠
13	おに DE 王冠 70	–	鬼难度获得 70 王冠
14	太鼓カウンタ –10000	里谱面：练习曲 Op.10–4	敲打太鼓 10000 下
15	太鼓カウンタ –20000	里谱面：Black Rose Apostle	敲打太鼓 20000 下
16	太鼓カウンタ –30000	里谱面：初音ミクの激唱	敲打太鼓 30000 下
17	太鼓カウンタ –40000	里谱面：Rotter Tarmination	敲打太鼓 40000 下
18	太鼓カウンタ –50000	里谱面：White Rose Insanity	敲打太鼓 50000 下
19	太鼓カウンタ –60000	里谱面：太阳もヤッパッパ–	敲打太鼓 60000 下
20	太鼓カウンタ –70000	里谱面：スポ–ツ`ダイジェスドン	敲打太鼓 70000 下
21	太鼓カウンタ –76500	里谱面：リンダは今日も绝好调	敲打太鼓 76500 下
22	太鼓カウンタ –80000	里谱面：DON'T CUT	敲打太鼓 80000 下
23	太鼓カウンタ –90000	里谱面：らんぶる乱舞	敲打太鼓 90000 下
24	太鼓カウンタ –99999	演奏曲目：またさいたま 2000	敲打太鼓 99999 下
25	金王冠 10	演奏模式：かんぺき	–
26	金王冠 25	音色：つづみ	–
27	金王冠 50	音色：コンガ	–
28	金王冠 75	音色：8 ビット太鼓	–
29	金王冠 100	音色：豪华な太鼓	–
30	ドンだフルコンボ	音色：铳	全良
31	ひねくれフルコンボ	音色：手里剑	全可
32	コンボ 100	–	连携 100
33	コンボ 200	–	连携 200
34	コンボ 400	–	连携 400
35	コンボ 600	–	连携 600
36	连打マスタ –	音色 クイズ	连打 100
37	スコアマスタ –	音色：刀	得分 500000 以上
38	和太鼓演武 5	音色：カメラマン	–
39	和太鼓演武 10	音色：もくぎょ	–
40	和太鼓演武 20	音色：すず	–
41	和太鼓演武 30	音色：くしゃみ	–
42	和太鼓演武 40	音色：手拍子	–
43	和太鼓演武 50	音色：ラップ	–
44	道场制霸 10	–	–
45	道场制霸 20	–	–
46	道场制霸 30	–	–
47	道场制霸 40	–	–
48	全国制霸	–	全国道场制霸通关
49	おみこしバトルクリア	演奏曲目：サイクル・オブ・リバ–ス	道场挑战赛胜利
50	胜ち抜きバトル 2 连胜	帽子：デビルフエイス	Boss Rush 两连胜
51	胜ち抜きバトル 5 连胜	衣服：デビルボディ	Boss Rush 两连胜
52	胜ち抜きバトルクリア	分身的使用回数无制限	Boss Rush 通关（七连战）
53	门下生 100	音色：ちびどん	–
54	门下生 200	音色：ツッパリどん	–
55	门下生 300	音色：よこづなどん	–
56	压胜	–	压制对手 9m 以上获胜
57	大败	–	被对手 9m 以上压制失败
58	あすなろドンだ –	音色：おなら	演奏失败 10 次
59	初めての通信	音色：ヤッホ –	联机通信 1 次
60	通信の初心者	音色：シンセドラム	联机通信 5 次
61	通信の一人前	音色：碳酸饮料	联机通信 10 次
62	通信の玄人	音色：いぬねこ	联机通信 15 次
63	通信の达人	音色：ちゃぶ台	联机通信 20 次
64	友达コレクタ –	–	和 5 个不同的好友联机
65	アイドルマスタ – 好き	帽子：アイマスリボン	《The world is all one！！》简单难度全连
66	アイドルマスタ – ファン	衣服：アイマスドレス	《The world is all one！！》普通难度全连
67	モンスタ – ハンタ – 好き	帽子：アイル – ヘルム	《モンスタ – ハンタ –》简单难度全连
68	モンスタ – ハンタ – ファン	衣服：アイル – ボディ	《モンスタ – ハンタ –》普通难度全连
69	初音ミク好き	帽子：ミクミクヘルム	《初音ミクの激唱》简单难度全连
70	初音ミクファン	衣服：ミクミクドレス	《初音ミクの激唱》普通难度全连
71	龙が如く好き	帽子：ひょうしき	《MachineGun Kiss》简单难度全连
72	龙が如く好き	衣服：かむろゲ – ト	《MachineGun Kiss》普通难度全连
73	メドレ – コンボ 500	–	组曲演奏连携 500
74	メドレ – コンボ 1000	–	组曲演奏连携 1000
75	メドレ – コンボ 1500	–	组曲演奏连携 1500
76	メドレ – コンボ 2000	–	组曲演奏连携 2000
77	メドレ – 连打マスタ –	音色：拳法	连打合计 500 以上
78	メドレ – スコアマスタ –	音色：ダイナマイト	得分合计 3000000 以上

实用技术 特快专递

文 狼来了 美编 一刀

《伊甸之子》是由著名游戏制作人兼音乐人的水口哲也以“独一无二”“惊喜创新”“丰富多彩”“美丽漂亮”的制作理念而倾力打造的一款带领玩家进入到千变万化的细胞网络中，并同时在视觉与听觉上造成多层冲击的多感官音乐射击游戏。本作不仅使玩家获得了充满想象空间的娱乐体验，其美轮美奂的绘图和独特的电子音乐风格更是次世代感官体验的里程碑。游戏的操作简单明了，除了传统的手柄操作外还对应 Kinect 体感操作。在体感操作下玩家将全身心的与游戏中的世界融为一体，化身为“杀毒工具”的玩家将通过身体的移动来改变视角、挥舞双手进行锁定与射击以净化意图入侵“伊甸园”的未知病毒。

伊甸之子		Ubisoft	射击
X360	Child Of Eden		美版
	2011年6月14日	1人	49.99美元
	Kinect专用		对应玩家年龄：全年龄

Lumi's Garden简介

在游戏标题画面中按下 START 键便会来到 Lumi's Garden(Lumi 的花园)，花园中的操作如下：

左摇杆	控制光标的移动。
右摇杆	调整视角：按下右摇杆会出现 Kinect 的调试画面。
A	按稳 A 键后，花园内的微生物便会向光标所在的位置靠拢。
B	退出 Lumi 的花园。
X	进入章节选择画面。
Y	打开菜单。
LB/RB	将花园主题切换至上／下一场景。
LT/RT	将花园画面缩小／放大。
BACK	将手动操作改为 Kinect 体感操作。

按 Y 键打开菜单后会出现五个选项，从左至右分别为难度选择、查看分数排名榜、查看附加要素、选项设定、Kinect 设置。

难度选择：游戏中设有三个难度，Feel Eden（该难度下我方的体力值无限，但过关后不计算净化率及得分）、Normal（通常）以及通常难度下通关后解锁的 Hard（困难）。

分数排名榜：玩家可在此处查看到自己在 LIVE 上的分数排名。

附加要素：此选项中除了可以查阅画廊、影像和制作人员名单外，通关后还会追加画面特效设定及音效设定等选项。

选项设定：攻关时的数据显示（HUD）、默认操作的设定（Controller）、手柄的震动与否（Vibration）、游戏的简易教程（Tutorial）、画面亮度（Brightness）、声效的大小（Sound）都在此处设定，最后一项为恢复默认设置（Default）。

Kinect 设置：此选项必须在体感操作模式下才会点亮，用于调试 Kinect 的相关设定。

系统 SYSTEM

基本操作与画面解读

左摇杆：控制光标移动。

A：锁定攻击，按稳 A 键后会进入锁敌状态，此时将光标移动到病毒身上便会将其锁定，每轮攻击可以锁定的病毒上限数为八个，锁定后松开 A 键会对病毒进行净化。注意，游戏中除了病毒发出来的子弹以外，还有少部分病毒无法以锁定攻击来净化。

B：Euphoria，通俗来说就是一般射击游戏中的“保险”，按下 B 键后发动。保险属于消费道具，其上限为三个，每章节开始时保险数都默认为一个，收集流程中的道具能增加保险的使用次数但不会超过上限。值得一提的是，完成每章节进入结算画面时，系统会根据保险的残存数量给予玩家相应的分数奖励，一个保险等于 25000 分，如果三个保险都没有使用则会得到 100000 分的奖励，所以在追求高评价时除非迫不得已，比如体力槽只剩下一格、病毒将要逃走等，否则不应该使用保险。

X/RT：射线攻击，按稳 X 和 RT 键后会有紫色的射线往光标所在的位置发射，只要不松开按键射线便会持续射击。射线攻击的威力不及锁定攻击，而且也不会触发 Octa-Lock 的分数加成（详见下文），其主要作用在于抵消病毒发出来的紫色子弹以避免玩家受到伤害；除此之外，一些身上泛出紫光的病毒也需要用射线攻击来达到净化的目的。注意，射线攻击能对大部分的病毒造成攻击判定，攻关中除了特定的地方外不推荐使用，误伤了一些体力值较低的病毒后便无法以锁定攻击来触发分数加成。

画面中央白色的空心圆圈为锁定光标；画面右下方如花瓣般的图标为体力槽，当体力槽因受到病毒的攻击而清空时游戏将迎来 Game Over；画面左下方的圆点为保险当前剩余的使用次数；当病毒发出紫色子弹时，屏幕中间会出现较大的紫色空心圆圈来提醒玩家，圆圈的边缘处还会有箭头指示子弹所在的方向，非常体贴。假如在选项设定中的 HUD 界面下选择了“All ON（全显）”的选项，那么在保险剩余数的旁边会出现当前区域的净化率，而当前得分则会在体力槽的左边显示。强烈建议刷高评价的玩家选择全显以随时掌握攻关时的净化率及得分情况。

道具

流程中在固定的地方或净化特定的病毒时会出现道具，道具只有两种，分别为蓝色圆球状的体力槽回复道具和粉红色圆球状的

Euphoria。道具出现后会在屏幕内进行无规则的移动，玩家需迅速地通过锁定攻击或射线攻击来取得，否则一段时间后道具会消失。

附带一提，收集全每章节中的所有道具会解开相应的成就。

评价与净化率

过关后系统会根据分数给予玩家相应的星数作为评价，得分超过800000后的评价为最高的五星。取得最高评价的唯一途径就是在章节中不断地发动完美连锁以获取高倍数的分数乘算。当然，途中失误个两三次左右还是有机会通过保险剩余数所奖励的分数来达到五星评价线的。另外，星数的总量还影响到章节的解锁，

具体会在攻略要点中提到。

净化率不仅反映了玩家于每章节中净化的病毒数量，还可以开启画廊中的图片和解开对应的成就，将流程中所有种类的病毒净化也会解开相应的成就。

Octa-Lock

使用锁定攻击时，当锁定敌人的数量到达上限的八个后再松开A键，此时的锁定攻击被称为Octa-Lock（连锁攻击），发动连锁攻击时会得到少量的分数加成；根据当前场景中音乐的节拍，在适当的时段里发动的连锁攻击，被称为Perfect Octa-Lock（完美连锁）。完美连锁的优势在于获得的分数加成更多且会与下一次完美连锁形成叠加的效果，每成功使出一次完美连锁时画面的上方都会显示PERFECT的字样及当前叠加的倍数，叠加的上限为8倍，达到8倍后的所有完美连锁都只会得到8倍的分数加成。

需要注意的是，玩家在发动完美连锁时至少要获得GOOD的评价，否则叠加将被打断且下一次完美连锁时会从2倍开始重新累计倍数。此外，如果在倍数叠加中锁定的敌人数量不足八个而导致连锁攻击无法发动，这种情况下的锁定攻击是不会打断倍数叠加的，因此当锁定数不足八而病毒们又在这时放出子弹来攻击我们的时候，玩家大可放心地松开A键转而用射线攻击来抵消子弹。

在选项设定中将手柄的震动功能打开有助于玩家找到发动完美连锁时的感觉。狼在这里分享一下自己发动完美连锁的简易方法，在攻关时随着音乐的节拍而有节奏地跺脚来数拍子，这样做能有效地避免因受到游戏中其它声效的干扰或因分神抵消病毒的子弹而错过最佳的松键时机。在锁定了八个病毒后也不用急于松键，因为大部分的病毒和BOSS都会在画面中停留一段时间以供玩家摸清音乐的节拍。

体感与手柄操作的区别

使用体感攻关时最明显的区别就是锁定用的光标比手柄操作时的要稍微大一些，操作得当的话能降低某些章节的攻关难度。注意，体感操作时，每章节的星数评价、净化率、道具收集率等都是与手柄操作分开计算的，而总星数、成就则是两者共有的。

剧情概述 STORY

2019年9月11日，一个名为Lumi的女性在外太空的国际太空站中诞生。

她梦想着与地球上各种美丽的事物进行接触，这种想法随着她的成长而越发地强烈；于是，她通过歌声来抒发自己的情感并将信息传达给地球上的居民。在她去世后，她的遗体得以保留，而她所有的记忆和数据都被记录并保存起来。

在21世纪的后期，人类的足迹

急速地延伸到了太空的边际。在这个时代中，历史与知识都以存档的形式保存着，这些数据存在于太空中的每一个角落且随手可得，太空探索史也因此得以翻开了崭新的一页。人们以“伊甸园”来比喻这庞大的网络体系。

所有关于“自然”与“进化”的过程都被保存在伊甸园的数据库中。对于从来没有踏足过地球的人来说，伊甸园是一切知识的源泉。

时间飞逝至23世纪，科学家们尝试利用Lumi的数据存档来在伊甸园里重塑她的人格与形象，这个实验被称为“Lumi计划”。

如今，逝去已久的Lumi于伊甸园中以特殊的形式从沉睡中慢慢地苏醒过来。就在Lumi计划将近完成之时，一种未知的病毒突然出现在网络中并以极快的速度感染了伊甸园，假如放置这些病毒不管的话，它们便会侵蚀并破坏Lumi所储存的记忆数据。玩家所需要做的，就是净化这些病毒以帮助伊甸园重拾“和平”与“希望”。

Normal流程攻略要点

GUIDE THROUGH

本作流程分为 Matrix、Evolution、Beauty、Passion、Journey 共五个章节，其中 Matrix 在初期便可直接选择，而剩下的四个章节则需要在完成前一章节的前提下收集过关后获取的星数并达到固定的数量时才会开启。Evolution 需要 1 星、Beauty 需要 8 星、Passion 需要 14 星、Journey 需要 20 星。每章节当前的星数评价、净化率、道具取得率、过关奖励道具收集率以及总共获得的星数都会在章节选择画面中显示。

每个章节中又分为若干 Area（区域），任何一个区域的净化率都直接影响到过关时是否能 100%。个别病毒的击破与否不影响净化率，而某些病毒则需要相应的方法才能将其净化，此外还有个别不能快速击破否则会影响净化率的病毒存在。

下面将每章节中容易漏掉的病毒、特殊病毒的击破方法以及获取高分的要点登出以方便读者们参考。

Matrix

区域一

让玩家熟悉一下基本操作和连锁攻击的区域，注意净化速度不能太慢，否则初始部分的某些病毒不会出现；中间部分有四个一组和八个一组的病毒出现，前者可先锁定四个病毒再等下一组四个病毒出现后一同用完美连锁来消灭以取得高分；最后出现的两只海葵型病毒，它们身上各有二十四次判定正好可以构成三轮完美连锁。

区域二

长条形初始呈紫色状态的病毒（简称紫海葵）要先用射线攻击将其外壳击散，当它变成橙色时锁定攻击才能造成伤害；净化第一只紫海葵后，注意不要将镜头拉得太往下，否则会看不见上方出现的蠕虫病毒；

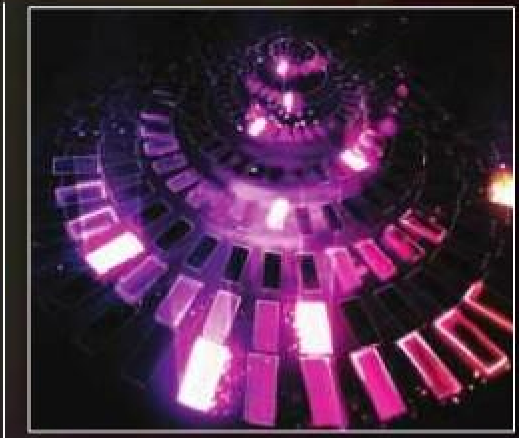
净化第二只紫海葵后镜头下方的区域会出现数量众多的蠕虫病毒；区域中所有蝌蚪形的小病毒都不计算在净化率里，但玩家可利用它们来发动完美连锁以获取高分，往后章节中的蝌蚪病毒也是如此；

区域三

红色方块的区域中，先将方块中出现的蠕虫病毒净化后再攻击方块，否则在方块消失时病毒也会一并消失，这样一来便无法达成 100% 净化率；核心出现时画面上方会显示它的残存体力，我方必须故意放慢攻击的频率，否则在它第二次出现时就将其击破的话，第三轮的红色方块区域便不会出现。

区域四

病毒在画面中逗留的时间较短且在每小节的最后都会有屏障对玩家造成阻碍，因此建议在区域四中放弃使用连锁攻击，改用按稳 X/RT 键后连打 A 键的“快速杀敌法”来刷净化率；屏障上的红色方块也影响到净化率，见势不妙的话就使用保险。



区域五

前面部分塔形建筑物内的四个圆球核心建议留到最后再击破，过早击破的话会导致某些从核心内出现的病毒直接消失；中间部分的橙色长方形方块群非常适合用来发动完美连锁；接着的部分需要先用射线攻击将紫色的小方块驱散后才能用锁定攻击来净化围绕在核心表面上的光点；最后部分中三条围绕核心蠕动的蛇形病毒也是使用完美连锁的好时机。

Evolution

区域一

后半部分出现的分裂型病毒，由三个分裂至五个、再由五个分裂至八个的时候都会发出子弹，用射线攻击清理子弹时注意不要误伤已经分裂成八个的病毒，否则会错失发动完美连锁的机会；区域一与区域二之间的障壁，要用锁定攻击来清理障壁上的橙红色圆点，以后遇到同样的情况时也用相同的攻击处理。

区域二

第一波水母病毒出现后，在水母后方的远处会同时出现蝌蚪病毒，注意不要受到与净化率无关的蝌蚪病毒干扰而遗漏了水母；随后出现的体型较大的水母身上有八次判定，一次完美连锁正好可以将其解决，动作稍慢它就会释放出多颗子弹；长条病毒身上有十六次判定，可以发动两次完美连锁，区域的最后部分会有一只长条病毒躲在蝌蚪密集的地方，建议用前面提到的快速杀敌法来赶在消失前将它净化；空闲的时候不要忘记利用满屏乱窜的蝌蚪病毒来增加得分。

区域三

初始数波四个四个出现的病毒可以凑够八个后再用完美连锁来净化，紧接着出现的新型病毒直接用射线攻击射击其中间的紫色部分即可；鳐鱼病毒的身上有二十四次判定，三轮完美连锁解决之；第二只鳐鱼的发呆时间较短，出现片刻后便会向我方展开攻击，需要注意的是一旦它发动攻击本体就会消失，该区域的净化率便无法达到 100%，来不及精确地锁定就用保险或快速杀敌；附带一提，从区域三进入区域四时所穿过的圆形障壁，开启障壁前正好有八个橙红色圆点供玩家使用完美连锁。

区域四

鲸鱼形态中，BOSS 身上的红点要尽快净化，当 BOSS 身上发出白光模糊了玩家的视线而无法判断红点所在的位置时，仔细观察会隐约看见围绕在红点周围的红色光圈；区域四中容易漏掉的病毒应该就是散布在鲸鱼四周的四条鳐鱼，玩家需要在攻击 BOSS 的同时快速地净化鳐鱼，否则它们也会在发动攻击后消失，追求净化率时可直接使用保险将它们全灭；与凤凰战斗时应该追求全程发动完美连锁，稍加注意 BOSS 放出来的子弹即可。

Beauty

区域一

初始出现的绿色花蕾要在放出蠕虫病毒后才会出现被攻击判定，将花蕾打破后出现的花心也有被攻击判定；将连续出现的四只蝴蝶病毒净化后，接下来出现的花蕾会放出多个蠕虫病毒，如果提早将花蕾击破的话，蠕虫病毒便不会继续出现，净化率也因此无法达到 100%；注意，区域一与区域二之间的障壁，要用射线攻击来清理障壁上的紫色圆点，以后遇到同样的情况时也用相同的攻击处理；另外，用连锁攻击将区域一中的所有蝴蝶病毒净化会开启一张画廊里的图片。

区域二

除了个别八个一同出现的蠕虫病毒外，其它四个一组的配置基本都用快速杀敌法解决以免时间久了被它们放出来的子弹干扰；完美连锁主要靠巨大的蛇形病毒，它们的身体上有多次被攻击判定，而且逗留在区域中的时间较长；紫色的新型病毒要先用射线攻击射击它的本体，待它张开触手后再用锁定来攻击触手尖端的光点，此种病毒的滞留时间短，因此在多种病毒同时出现时要优先处理它们。

区域三

此区域中只有一种类型的病毒，发动完美连锁的时机主要在病毒八个一组同时出现的时候，后半部分中出现的身上具有多段攻击判定且会发子弹的加强版病毒也是用来加分的途径之一。

区域四

荷花 BOSS 战分为三个阶段，第一阶段中 BOSS 的攻击频率极高，我方需优先清理子弹后再寻找时机发动完美连锁；第二阶段中 BOSS 的核心会被外壳保护，将其花瓣上的红色发光点全部净化后，我方的攻击才能对外露的核心造成伤害。在净化花瓣的过程中，如果锁定的次数不足八次，可以利用核心的外壳来达成完美连锁，虽然既不会对 BOSS 造成伤害，也不会获得分数，但却能提高完美连锁的叠加倍数。注意，只锁定核心外壳的话也是不计算得分的。当 BOSS 的体力被减去三分之一左右后会让核心一直暴露在外，攻击频率也会有所提高。体力剩下 20% 左右时 BOSS 会固定在屏幕上方，弹幕密度不高，注意清理即可；最后一个阶段的 BOSS 不会攻击，玩家专心发动完美连锁即可。

Passion

区域一

用攻击将圆球一分为二后该区域的净化率便会达到 100%，之后在抵消子弹的空暇间也不要忘了锁定橙红色的圆球来发动完美连锁，紫色圆球可放置不管。

区域二

四个一组出现的小型浮游病毒不一定要追求完美连锁，因为后面的区域中有更好的加分点；一片八个和两个一组连在一起的大齿轮都合计有八次判定，完美连锁解决，大齿轮也关系到 100% 净化率；鸟型病毒身上也有八次判定，建议尽量在其发出子弹前用完美连锁净化，否则场面容易因为弹幕而失控。

区域三

小型浮游病毒的出现顺序较紊乱，除了个别非常明显的八个一组

出现的以外，其它的都不用追求完美连锁；房屋障碍物可以用快速杀敌法来迅速击破；通往区域四的障壁可以发动一次完美连锁。

区域四

弹幕密集的区域，当 BOSS 变成人形且屏幕上方开始出现体力槽的时候，清理子弹的速度一定要快，否则就不够时间赶在 BOSS 换区前将其体力扣光，净化率也因此无法达到 100%。建议优先用射线攻击净化紫色的 BOSS，然后再使用完美连锁来对付橙红色的 BOSS，觉得时间不多而体力又充足的话，可以故意被子弹打中来争取净化的时间。

区域五

火车上的每节车厢里都有八个齿轮，使用完美连锁时要稍微加快速度，否则会因为齿轮太多而手忙脚乱；火车后出现的赛车病毒正好八个一组且每个病毒都有两次被攻击判定；接着出现的飞机病毒会放出较多的子弹，建议用快速杀敌法净化；最后出现的两个火箭病毒在初始时各有四次被攻击判定，一次完美连锁将它们的火箭推进器击落后，火箭本体会各有 16 次判定。

区域六

橙色的方块只能用锁定攻击来净化，反之紫色的方块也只能用射线攻击来净化（区域七中的方块也是如此），除了八个一组同时出现的橙色方块要用完美连锁来净化外，其它两个一组、四个一组的橙 / 紫色方块都可以随意净化。

区域七

本区域分为两部分。第一部分：将要出现橙 / 紫色方块的面板会先闪烁一下，玩家可籍此做好攻击的准备；橙 / 紫色方块在面板上出现后，玩家要尽快净化，否则它们会在一段时间后化为子弹，此时就算将子弹抵消也无法达成 100% 净化率；第二部分：橙红色和紫色的 BOSS 会轮流出现被攻击判定，如果想获得更多的加分就不要攻击紫色的圆球，只攻击橙红色圆球的话要有长期战斗的觉悟，注意抵消子弹便无大碍。

Journey

区域一

在净化橙色方块的瞬间，橙色方块所在的黑色方块和相邻的部分都会变为蓝色，只有将全部黑色的方块都变为蓝色后，净化率才能达到 100%，有时候橙色方块会出现在画面外的部分，玩家要注意转动视角来寻找它们，橙色方块会多次出现，只要不是失误的太离谱，一般都可以顺利地取得 100%。鉴于本区域中没有病毒会对我方进行攻击，因此我们大可专心地追求净化率。

区域二

荷花 BOSS 的行动模式基本和 Beauty 章节中的一致，只是在最后的形态中会施放子弹，优先将其清

理便能无伤通过。

区域三

海葵病毒过段时间便会发子弹，

来不及用完美连锁将它们净化时就用快速杀敌法来保全 100% 净化率；区域中的蝌蚪病毒依旧不计算在净化率里；第一条小型鲸鱼病毒身上偶尔同时出现的八个光点是发动完美连锁的好时机，随后出现的小型鲸鱼在初始时身上就具有多个被攻击判定。

区域四

人形 BOSS 多达六个，依然是和 Passion 章节中的一样，优先处理紫色的 BOSS 再善后橙红色的，子弹要及时抵消。

区域五

弹幕密集到令人窒息的最终 BOSS 区域，分为三个部分。第一部分：如果想通过完美连锁来获得高分的话将会是一场考验玩家耐力的持久战，优先抵消密集的子弹是撑到最后的关键。每将围绕着核心做圆周运动的方块群全数净化后都会出现一个回复道具，最后一轮更会出现两个回复道具，因为在剩下的部分中基本不会有对玩家造成威胁的攻击，所以在第一部分时建议尽量将保险留着以获取过关时的奖励分数；第二部分：将密布在核心周围的病毒全数净化后，还需要用射线攻击将核心周围的紫色小方块击散，接着才能用锁定攻击来削减核心的体力；第三部分：类似于 Matrix 章节中区域五的最后部分，只是蛇形病毒过段时间后会复活，玩家需要重复将其净化后才能对核心进行攻击。

区域六

官方将最后的大树也算为区域五的一部分，但笔者根据净化率而单独将其算为一个区域。玩家只要将画面内所有橙色的光点净化便能取得 100% 净化率，想赚分的话也可以利用光点来发动完美连锁。

通关追加要素

Normal 难度通关后会解锁 Hard 难度和名为“Hope”的挑战关卡；附加要素中会追加新的影像、画面特效设定及音效设定。

将 Hard 难度和挑战关卡打穿后还会再次追加新的影像及其他附加要素。

Hard 难度中，病毒对我方造成的伤害 ×2，原有病毒的种类和配置不变，但某些区域会增加新病毒；病毒的体力上限增加（这表示有更多的机会发动连锁攻击），子弹的密集度也比 Normal 时的要高。

全成就指南 ACHIEVEMENT

本作总共有 49 个成就，虽然没有任何在线成就且流程较短，但解开成就的条件相当地苛刻，其难点主要体现在各章节的每个区域无法通过存取档来直接进入，一个小失误就强迫你从头来过，非常考验玩家的耐心。取得 1000 点需要花费的时间完全取决于玩家的技巧，游戏

对节奏感有一定的要求，此外章节中病毒出现的顺序和初始位置都是固定的，因此熟悉病毒的配置能相对地降低攻关时的难度。

第一遍游玩时不用太在意成就的收集，先将五个章节打通熟悉一下流程和节奏，摸索 Perfect Octa-Locks 的松键时机；通关后将解锁的 Hard 难度打穿并尝试攻克难度最高的挑战关卡 Hope。

完成上述几个步骤后，全成就之旅才刚刚开始。首先玩家必须在 Normal 和 Hard 难度中取得所有章节的五星评价和达成净化率 100%、章节中出现的道具也要一个不漏取地取得，每章节结算画面后的奖励道具也要全部入手，随后根据 Extras（附加要素）选项中 Art Gallery（画廊）里的条件取得所有的图片。

最后 Normal 和 Hard 难度下每章节都需要取得 Gold Star（金星）的评价，金星评价的基准是在章节中取得 800000 分的前提下达到 100% 的净化率，这对玩家的操作、记忆力、节奏感等等都是极大的考验。

下面将全成就分类列出并附上入手方法及相关难点指南。希望各位有爱的玩家能早日圆满，有疑问的地方可以通过电子邮件的方式来信咨询。

杂项

名称	点数	入手方法
Figure Eight	5 点	发动一次连锁攻击
Feel The Beat	5 点	发动一次完美连锁
The Skills That Pay The Bills	10 点	连续发动 10 次完美连锁
Hot Shot	10 点	完美连锁累计发动 100 次
Total Enlightenment	5 点	使用一次保险
The Cleaner	5 点	净化五个章节中所有种类的病毒，挑战关卡 Hope 除外

Normal 难度

名称	点数	入手方法
The Wireframe Web Expands	30 点	完成 Matrix 章节
Phoenix Rising	30 点	完成 Evolution 章节
Field Of Dreams	30 点	完成 Beauty 章节
If The Spirit Moves	30 点	完成 Passion 章节
Giver of Life	100 点	完成 Journey 章节
Hope Springs Eternal	30 点	完成挑战关卡 Hope

Hard 难度

名称	点数	入手方法
Matrix Archivist	20 点	完成 Matrix 章节
The Great Evolution Round-Up	20 点	完成 Evolution 章节
Shimmering Brightness	20 点	完成 Beauty 章节
Unforgettable Fire	20 点	完成 Passion 章节
The Journey's End	20 点	完成 Journey 章节

杂志库

收集要素

名称	点数	入手方法
Ultimate Compiler	50 点	取得所有过关奖励道具
Matrix Completionist	5 点	取得 Matrix 章节中的所有道具
Evolution Pack Rat	5 点	取得 Evolution 章节中的所有道具
Eye Of The Beholder	5 点	取得 Beauty 章节中的所有道具
Endless Passion	5 点	取得 Passion 章节中的所有道具
Wanderer	5 点	取得 Journey 章节中的所有道具
Dabbler	20 点	附加要素解锁率达到 10%
Collector	20 点	附加要素解锁率达到 25%
SRSBZNS	20 点	附加要素解锁率达到 50%
Maniac Play	20 点	附加要素解锁率达到 75%
Super Collider	20 点	附加要素解锁率达到 100%

评价及净化率

名称	点数	入手方法
Genius Play	20 点	Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Matrix 章节
Crackerjack	20 点	Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Evolution 章节
The Thinker	20 点	Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Beauty 章节
Luminous	20 点	Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Passion 章节
Radiant Avalon	20 点	Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Journey 章节
Absolutely Fabulous	50 点	Normal 难度中以 100% 的净化率完成所有章节
Total Eclipse Of The Heart	50 点	Hard 难度中以 100% 的净化率完成所有章节
Pulse—Pounding	15 点	以五星评价完成 Normal 难度中的 Matrix 章节
Time Becomes A Loop	15 点	以五星评价完成 Hard 难度中的 Matrix 章节
Magnificent Aura	15 点	以五星评价完成 Normal 难度中的 Evolution 章节
The Calculator	15 点	以五星评价完成 Hard 难度中的 Evolution 章节
Flawless Beauty	15 点	以五星评价完成 Normal 难度中的 Beauty 章节
Fireworks From Heaven	15 点	以五星评价完成 Hard 难度中的 Beauty 章节
Constellation Overdrive	15 点	以五星评价完成 Normal 难度中的 Passion 章节
You Sure Showed Them	15 点	以五星评价完成 Hard 难度中的 Passion 章节
Impeccable Virtue	15 点	以五星评价完成 Normal 难度中的 Journey 章节
Gunslinger	15 点	以五星评价完成 Hard 难度中的 Journey 章节
Automaton	5 点	以四星评价完成任意难度中的任意章节
Savant	10 点	以五星评价完成任意难度中的任意章节
Hierophant	20 点	以金星评价完成任意难度中的任意章节
Master of Eden	50 点	以金星评价完成所有难度中的所有章节

成就难点攻略

一. 挑战关 Hope 应该是游戏中最难的关卡，本关由十个等级组成，关卡中不会出现任何道具，这意味着玩家只能靠初始的三格体力和一个保险来攻关。流程大概在二十分钟左右，前五个等级基本没有什么难点，从第六个等级开始就需要玩家有较快的反应或背版，保险建议留到第十等级时再使用。

二.Hard 难度中病毒施放出来的子弹密度极高，加上我方受伤时损失的体力加倍，因此子弹出现后应该第一时间将其抵消，必要时还要放弃发动完美连锁，否则在 Passion 和 Journey 这种弹幕章节里，Game over 只是一瞬间的事。

三. 过关奖励道具不限难度，每章节有四种道具，每种道具有三个等级，每次过关只能取得一种道具的一个等级，也就是说每个章节必须打十二遍才能全数入手。

四. 道具收集率是与净化率分开计算的，章节中有不少道具需要净化特定的病毒才会出现，因此在刷 100% 净化率的的时候也能顺便取得道具收集率 100%。

五. 附加要素解锁率 100% 指的是要解开 Extras 选项中的全部内容，包括画廊、影像、画面特效、节拍设定、音效设定。满足以下几个条件便能全部解开，分别是：1. 完成 Normal 难度下的所有章节，Hope 除外；2. 完成 Hard 难度下的所有章节，Hope 除外；3. 无伤完成所有章节，难度不限，不用打 Hope；4. 完成挑战关卡 Hope；5. 所有章节的净化率达到 100%，难度不限，不用打 Hope；6. 所有章节取得五星评价，难度不限，Hope 除外。

六. 净化率 100% 和五星评价可以分开取得，两者都解开后就可以尝试挑战全章节金星评价。

画廊图片收集指引

画廊分为 5 页，每页代表一个章节（Hope 除外），每页从上至下分为 3 行，每行有 4 张图片，其中每页的前两行及第三行的第 1 和第 4 张图片的取得条件一致，分别是：

1. 完成该章节。
2. 该章节净化率在 80% 以上。
3. 该章节净化率在 90% 以上。
4. 该章节净化率在 100% 以上。
5. 在该章节中使用 20 次完美连锁。
6. 在该章节中使用 50 次完美连锁。
7. 在该章节中连续使用 10 次完美连锁。
8. 取得该章节中的所有道具。
9. 无伤完成该章节。
12. 取得该章节的五星评价。

而每页第三行的第 2 和第 3 张图片则需完成与该章节相关的条件才能取得，分别是：

Matrix

10. 将区域三中从红色方块里出现的蠕虫病毒全部净化。

11. 将区域四中所有病毒净化。

Evolution

10. 将区域四中鲸鱼 BOSS 身上的红色光点全数净化。

11. 在区域四与凤凰 BOSS 的战斗中发动 30 次完美连锁。

Beauty

10. 在区域一中使用连锁攻击净化所有蝴蝶病毒。

11. 在 3 分 30 秒以内净化区域四中的荷花 BOSS。

Passion

10. 在 45 秒以内净化区域四中的人形 BOSS。

11. 在 80 秒以内净化区域七中的圆球 BOSS。

Journey

10. 在 5 分钟以内净化区域五中的 BOSS。

11. 净化最后一个区域中的大树。

结语

将《伊甸之子》称为 Kinect 上至今为止最好的体感游戏也不足为过，强烈建议有条件的玩家去亲身体验一下。另外，也许会有玩家纳闷，明明只能供一个人游玩的游戏为什么可以在设定中开启四只手柄的震动功能，其实这是官方为了让人更好地体验到体感操作的奇妙之处而精心设计的游玩方法，玩家使用 Kinect 攻关时可以将开启了震动功能的手柄分别放进衣服、裤子上的口袋中，如此一来在净化病毒时震动感就会随着游戏中的音乐节拍而同步地传至玩家的全身，感觉就像自己已经置身于游戏中的世界一样。本次的攻略到此告一段落，假如你喜爱《太空频道 5》、《音乐方块》、《REZ》等由水口哲也大师执掌的音乐游戏的话，那么《伊甸之子》将是你的必玩之作。

文 八重樱 美编 NINA

攻略透解

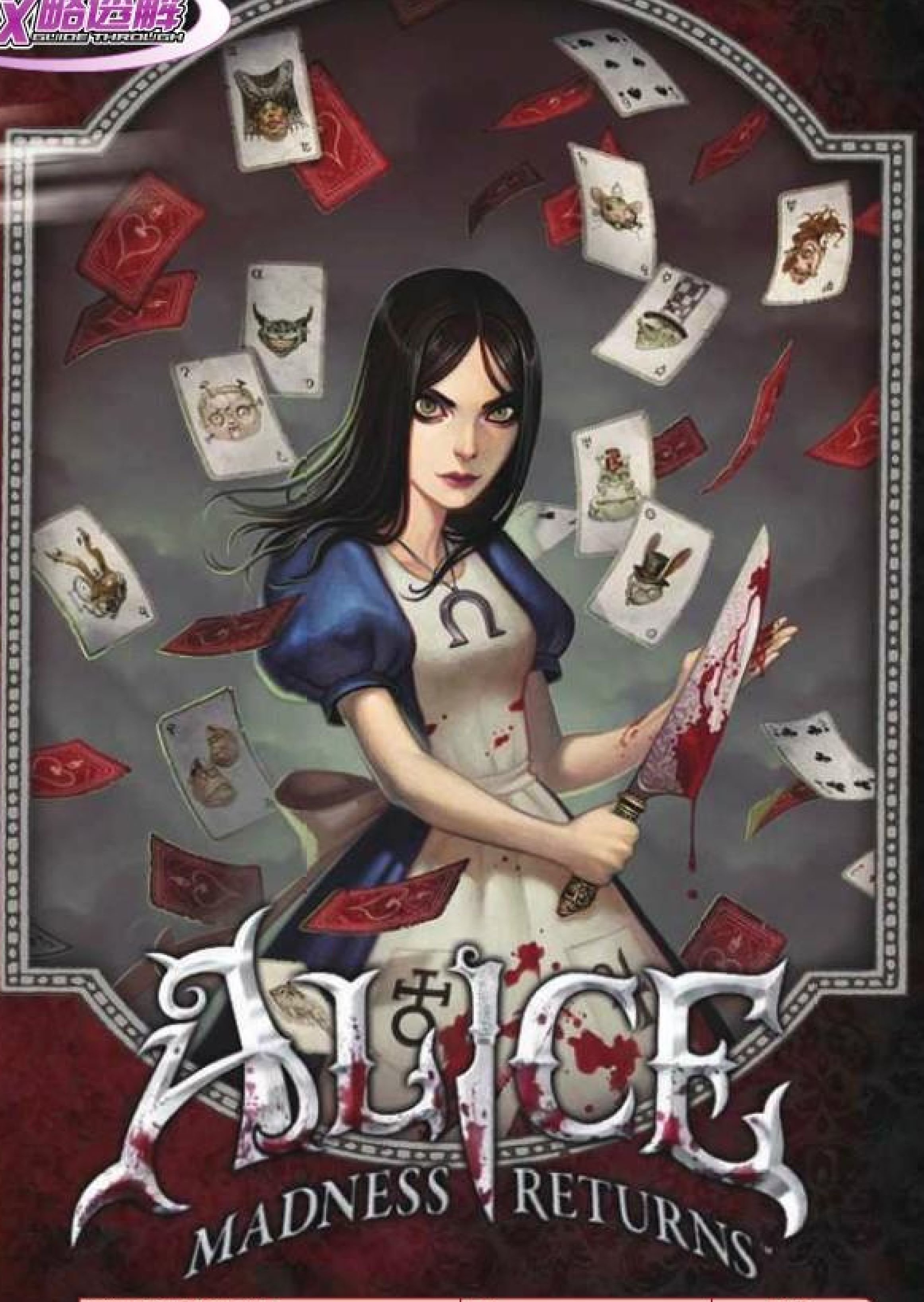
要素全收集 疯狂指南

距离《爱丽丝 疯狂回归》发售已经有一个多月了，相信很多玩家都已经打通本作了。其实本作的难点并不是在战斗和通关上，多达 252 个收集要素想要全部收集齐还是蛮有难度的。这期就由小编为大家献上一篇要素全收集的攻略指南，希望能对大家达成 100% 收集率起到一些帮助。

阅读攻略前，请注意以下几点：

1. 本作共计六章。最后一章为 BOSS 战，无收集要素。前五章需要玩家收集的要素包括：记忆碎片（有房子、羽毛、钢笔、针筒和眼镜五种造型）、瓶子（普通瓶子和金色瓶子没有差别）、猪鼻子（大多数有猪鼻子的场景内都会有猪叫声作为提示）以及玫瑰花瓣。除第一章外，其余四章的玫瑰花瓣数量均为 4，凑齐 4 朵花瓣合成一朵玫瑰花，会增加一格血量。

2. 每章都会有一扇着火的大门，这是专属于爱丽丝自己的记忆，不需要玩家特别去寻找，随着剧情就能获得。所以在流程中需要玩家找的记忆碎片是总数减一的，例如第一章有 26 枚记忆碎片，但玩家需要寻找的只有 25 枚，攻略中的碎片数量也是按照减一之后统计的。



■这扇着火的大门是一块记忆碎片。

爱丽丝 疯狂回归	EA		动作
多机种	Alice Madness Returns		美版
	预定2011年6月14日	1人	59.99美金
	对应机种为PS3、X360及PC		对应玩家年龄：18岁以上

第1章 HATTER'S DOMAIN

猪鼻子：14 记忆碎片：26 玫瑰花瓣：0 瓶子：18

●进入泪之谷后直直往前走，将遇到第一块记忆碎片（**记忆 1/25**）。

●跳过由骰子面组成的桥后在断壁下方遇到第二块记忆碎片（**记忆 2/25**）。

●由蘑菇跳台抵达下一个平台，在尽头的角落里可拾取到第三块记忆碎片（**记忆 3/25**）。

●在第三块记忆碎片旁边有钥匙洞，进入后获得变小的能力，剧情动画结束后可看到针筒状的记忆碎片（**记忆 4/25**）。

●原路返回，由蘑菇跳台跳上下一个平台，进入左手边的钥匙洞。一路向前来到通路尽头。在石头后面可以看到第五块记忆碎片（**记忆 5/25**）。

●取得武器杀猪刀后，在左前方有针筒状的记忆碎片（**记忆 6/25**）。

●消灭第一波敌人后顺着开启的通路走入，在右前方能看到眼镜状的记忆碎片（**记忆 7/25**）。

●使用多段跳跃过裂谷，并踩着弹跳蘑菇抵达上一层平台，可收集到第一个瓶子（**瓶子 1/18**），在断崖的另一侧平台上可拿到第二个瓶子（**瓶子 2/18**）。

瓶子2/18

猪鼻子1/14

●剧情将指引玩家获得第一个猪鼻子（**猪鼻子 1/14**）。

●穿过钥匙洞抵达下一场景，在瀑布前可以看到猪鼻子在飞舞（**猪鼻子 2/14**），打爆它会出现杂兵和骰子面搭成的桥。清理干净场上的杂兵后由桥抵达对岸，就会看到第三个猪鼻子（**猪鼻子 3/14**）。

●原路返回，跳到左侧平台，在海龟水晶球前获得羽毛状记忆碎片（**记忆 8/25**）。

●跳到平台下方，走到场地尽头，靠近右手边有一个被石头挡住的钥匙洞。进入获得第三个瓶子（**瓶子 3/18**）。

●经过哭泣的爱丽丝石像，由悬崖中间的

©2011 Electronic Arts Inc.

瓶子4/18

弹跳蘑菇抵达右侧的高台，这里有个隐藏的钥匙洞，进去取得瓶子（瓶子 4/18）。

●下一场景，仙境开始崩坏。在右前方的高台上可以看到眼镜状记忆碎片。需要从左侧靠着弹跳蘑菇绕过去才能拿到（记忆 9/25）。

●列车坠入山谷后，由左侧弹跳蘑菇跳上高台后取得瓶子（瓶子 5/18）。

●清理掉接踵而至的茶具敌人后，会出现弹跳蘑菇。抵达写有 "THE'SDOMAIN" 字样的大门前，由右侧的隐藏钥匙洞进入，获得瓶子（瓶子 6/18）。

●回到门口，变小后可看到隐藏的桥。沿路一直走下去就能获得玻璃瓶状的记忆碎片（记忆 10/25）。

●继续向前，悬崖左手边有猪鼻子（猪鼻子 4/14）。

●乘坐茶壶缆车进入 Hatter's Domain，由蒸汽抵达高台后，在身后有一枚房子状记忆碎片（记忆 11/25）。

●来到建筑物外墙，可以听到猪鼻子的哼哼声，但是还暂时看不到它的身影。先走左边，打开蒸汽阀，跳上平台后变小，可以看到几个隐藏的移动圆形平台，借助它们可以到达外墙右侧的黑白格平台上，此时会看到猪鼻子窝藏在墙壁中（猪鼻子 5/14），打爆它后由蒸汽跳到前方高台，获得瓶子（瓶子 7/18）。

●返回左边的通路，消灭 2 个杂兵后进入建筑物内，先前往左前方的房间，角落中有钥匙洞，进入获得瓶子（瓶子 8/18）。

●一直前进直到抵达有花朵的外墙平台上，在右侧墙壁上可见一条巨大裂缝。由隐藏平台进入，可找到第六只猪鼻子（猪鼻子 6/14），打爆之后左侧还能收集到记忆碎片（记忆 12/25）。

●离开裂缝房间后从右侧的平台绕行，直到抵达有蒸汽阀的平台，先跳进前方墙壁的巨大开口中，清理掉杂兵获得记忆碎片（记忆

获得玻璃瓶状记忆碎片（记忆 14/25）。

●离开钥匙洞继续前行，连段跳过悬崖后向后转身，可在悬崖中间看到猪鼻子（猪鼻子 8/14）。打爆后借助蒸汽的力量飞到左前方的高台，进入钥匙洞，获得针筒状记忆碎片（记忆 15/25）。

●消灭茶壶怪后由“LOST&FOUND”大门进入。一路向前，在一扇可以变小通过的闸门前进入，右转，按照隐藏平台的顺序抵达最高处获得瓶子（瓶子 10/18）。

●获得兔子时钟炸弹后通过“LOST&FOUND”大门，前方可以看到一扇着火的大门，左侧的蜂窝状铁板后可见一块记忆碎片（记忆 16/25）。先来到平台下方的尽头，从钥匙洞可以一直抵达记忆碎片所在的房间。之后再通过着火大门去往下一场景。

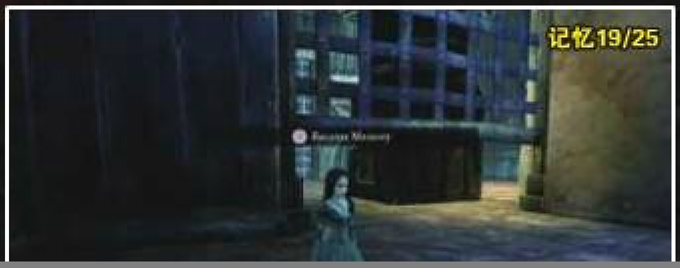
瓶子11/18

●和疯帽子对话的场景内，有两处可以用炸弹炸开的地方。炸开左侧可拾取到瓶子（瓶子 11/18）。

●获得洋伞并战斗结束后会在右下角看到猪鼻子（猪鼻子 9/14）。打爆后左下角会出现新平台，平台上有一枚针筒状记忆碎片（记忆 17/25）。

●首先去往右侧收集疯帽子的腿。沿路一直走会在几块立方体的后面收集到钢笔状记忆碎片（记忆 18/25）。

●进入一个不断有巨大拳头捶下的机关房间。穿过中间的两个齿轮并躲过一个拳头攻击后，在平台右侧下方有一个钥匙洞，进入可获得瓶子（瓶子 12/18）。


记忆19/25

记忆20/25

有一枚记忆碎片（记忆 20/25）。

●进入 ENGINE ROOM，经过颇为有马里奥风格的坑爹拳头机关后，将迎来一场较为麻烦的杂兵战。清理干净杂兵后开启红灯机关，在茶壶机关的旁边有一扇需要炸弹才能打开的门，打开后是钥匙洞，进入后获得瓶子（瓶子 14/18）。接下来依次关闭剩余的茶壶机关，就能离开这里了。

●前往左侧的“SMELLING &REGUAGITATING”收集疯帽子的双手。穿过一个有许多条钢水瀑布的房间，抵达一个 T 字型平台。这里需要先和几个茶壶怪交手，胜利后到右边收集记忆碎片（记忆 21/25），再前往左边收集瓶子（瓶子 15/18）。

●将钢水冷却凝固后，在与大门相对的一边墙壁上有钥匙洞，进去后可看到羽毛状记忆（记忆 22/25），继续往里走，有一个猪鼻子（猪鼻子 11/14）。

●原路返回钢水冷却房间，来到地面上，在刚才战斗的平台下方墙壁上有一只猪鼻子（猪鼻子 12/14），打爆它获得瓶子一只（瓶子 16/18）。之后由蒸汽跳到上层，前往大门。在靠大门左手边的熔炉上有一枚记忆碎片（记忆 23/25），别忘记拿取。

●来到下一个场景中，由蒸汽到达一处需要用炸弹炸开的门。炸开后是一个钥匙洞，进入其中，往左手边行进到尽头，通过圆形的洞可以看到一只猪鼻子（猪鼻子 13/14）。原路返回，按照提示来到建筑物外壁。

●清理过平台杂兵后，在靠近外侧的突出平台上，可以收集到一只瓶子（瓶子 17/18）。之后来到老鼠所在的钢水房间。

●依旧先去关闭钢水。在前往第一个机关的路上可以看到一个钥匙洞，待地面上钢水凝固后就可以来这里拾取瓶子了（瓶子 18/18）。之后这里就没有收集要素了，完成相关剧情后

百姬 ももひめ

SHOW魅女
UGEE友基

— 人物资料 —

年龄：不详

诞生地：美浓国

出生年代：江户元禄时代

●作者：恶魔猫娜娜

●软件：Photoshop CS3

●用时：约 30 小时

百姬本是美浓国鸣神藩主之女，虽生性调皮却也深受周围人的喜爱。一个杀气逼人的血光之夜，重病不治的剑客阵九郎为了获取新的身体并得到师父真传的胧流刀法，妄图以胧流魂移术袭击百姬的未婚夫——柳生家的后人雪之丞，岂料手起刀落，妖刀却不偏不倚劈在挺身而出的百姬身上。体弱的百姬霎时失去魂魄，等阵九郎再次睁开双眼，他已进入了百姬的身体。亏得破戒和尚奋力展开结界施法将魂魄固定，百姬才没有魂飞魄散。自知罪过的阵九郎为了让百姬还魂而历经千难万险，其一片善心打动金刚山之巅的不动明王，最终以自己被打入地狱为代价重新换回了百姬的自由。

在那之后，有人说百姬为了给地狱里的阵九郎帮积善行德，毅然出家入佛；有人说重回自己身体的百姬记忆全无，隐居异乡的她为了找回记忆而和一只颇具灵性的白狐狸踏上了旅途；也有人说百姬和雪之丞喜结百年，和子女幸福安详地度过余生；甚至还有人说，阵九郎用传说中的胧村正斩断了因缘和罪孽，回到了误伤百姬的那个夜晚……当然，这些都是后来的传说罢了。

杂志库
ZAZHIKU.COM

冷饭时代

——昔日名作HD化大潮

从电子游戏诞生起的那一天，就有不少厂商善于将一款游戏推出多个版本，冷饭热炒以求利益最大化。如今，当次时代的成本之痛折磨得厂商叫苦连连之后，他们终于顿悟——应该将冷饭热炒这一招贯彻到底！尽全力推出各种版本，争取两年一小抄、五年一大炒、各种拼盘炒、各种回锅加料继续炒！其中有的厂商善于推出“原汁原味”的纪念版！有的比较心虚，加入了实在的佐料。多家大厂将自己的名作硬生生地“HD化”，“技高一筹”的索尼更是推出了“Remaster计划”，甚至向第三方厂商推广移植工具包！商家的这种伎俩让不少玩家嗤之以鼻，但是也让不少玩家拍手叫好。存在即为合理，我们今天就从多个角度审视一下这股风潮。

统筹 奈落 美编 NINA

超级街头霸王II Turbo HD重制版

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★

《街头霸王 II》的经典地位已经毋庸置疑，作为2D格斗游戏真正意义上的开山鼻祖，本作对广大玩家的影响深远。2008年，一个词汇跳进玩家的视线“HD重制”，高清化的本作于PSN和XBLA登场，昔日的简陋2D画面被高清化重制，一时间无数粉丝狂喜乱舞，斗气再燃。但是大家并没有预料到，这是一个时代的开始，今后的无数经典都在尘封已久的后台蠢蠢欲动……本作由加州的Backbone Entertainment负责游戏制作。“《街霸》系列”官方授权漫画制作的Udon Entertainment负责美术设计和角色重制，让本作的角色和场景细看之下充满美式漫画的风格。游戏支持720p和1080p，平衡性进行了微调，其它一概保持原汁原味，让玩家在高解析度的画面中体会昔日的激情对决。本作单人部分分为Classic和HD Remix两个模式，多人部分支持本地和网上对战。

分裂细胞 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★

作为间谍类游戏的泰山北斗，"《分裂细胞》系列"也顺应潮流进行了重制。本作包含了系列初代、"明日潘多拉"和"混沌理论"传统特工三部曲。在加强画面的基础上本作 PS3 版还确认对应 3D 显示，玩家可以在 3D 显示器下再次体会特工之旅。初代的剧情讲述了第三梯队的首位"分裂细胞"萨姆·费舍尔的传奇故事，本作当年在 Xbox 上以"MGS 杀手"的身份登场，大手笔的宣传让本作风光无限，实际游戏也以出色的画面素质和灵活大胆的关卡设计赢得了玩家的好评。之后的系列两作一直保持着"高科技潜入"的路线，山姆辗转世界各地与恐怖分子和各种邪恶势力作战，一次次拯救世界。在好莱坞大片一般的游戏体验中，山姆的形象也渐渐丰满，人气扶摇直上，成为与斯内克并肩的超级特工形象。这次重制的"传统特工三部曲"给了系列的新玩家一个绝好的机会体验超级特工的冒险之旅。

古墓丽影 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★

本作有一些"为了合集而合集"的感觉。收录的三部作品之间关联性并不强，时间跨度也比较大。但是不可否认本作至少做到了"货卖一张皮"，作品收录的系列初代在画面及音效等部分提升非常大。画面基本达到了 PS2 水平，动作引擎也做了一些微调，比起初代那种偏滑的手感，本作的手感好了很多。至于两部后期作品，由于制作时间距今不远，在理念和技术本身就比较"现代化"，所以很难看出一种质的飞跃。而本作的问题，相信也是经典复刻游戏都面临的一个问题：是否应该对游戏原本的内容进行符合现在游戏习惯的修改。以本作举例，系列初代作品的很多设定（包括关卡设计等等）已经显得"不合时宜"，导致游戏整体难度偏高，妨碍了新玩家体验这款游戏。如果能进行一些调整的话相信会为本作加分不少。

波斯王子 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★

比起《古墓丽影 HD 合集》，本作至少在选材上比较用心，收录的三款作品为系列中最为经典的《时之沙》三部曲。而且随着三部曲的进行，能让玩家切实感受到"进化"的感觉。游戏本身的素质就颇高，再加上高清化重制，绝对是超值之选；画面上的强化比较令人满意，由于原来这三部作品的画面水平就不低，所以强化空间有限，本作采用的方式比较讨巧，并不是一味提高画面素质，而是在光影和色泽上进行了一些调整，看起来非常舒服。总之，无论是想一睹《波斯王子》颠峰时期风采的新玩家还是想重温当年情的系列死忠，入手本作都是再合适不过了。

战神 HD

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★

"《战神》系列"推出高清合集已经不是第一次了，早在 2009 年 11 月份，PS2 上的《战神》初代与《战神 Ⅱ》就被制作成了高清合集，并因高素质的移植与双白金的设置收到了广大玩家的好评。此次将要推出合集的两作为掌机平台的《奥林匹斯之链》与《斯巴达之魂》，大家对于两款作品的熟悉程度可能没有系列的初代与二代那么高，但素质却是毋庸置疑的，更为重要的是，这两款作品的剧情在"《战神》系列"中有着不可小视的补完作用，以高清的形式降临 PS3 也算是弥补了部分玩家因为操作方式和平台的限制，没能好好品味这两款作品的遗憾。另外，由于 PSP 按键较少，因此合集版在操作方面肯定要做出一定的调整，还有就是双白金难度，肯定也是玩家的关注点之一。本作美版预定的发售日为 2011 年 9 月 13 日，届时也会有港版中文版上市。

狡狐大冒险 合集

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★

可爱的角色、丰富的内容、简单的白金、低廉的售价，由 Sucker Punch 制作的“《狡狐大冒险》系列”重生的号角就以这样的架势在 PS3 上吹响。本作发售于 2010 年 11 月，之后得到了不少玩家的青睐，使得该系列的人气也在不断增加，再加上制作小组 Sucker Punch 近来越来越好的表现，系列续作的关注度也在节节攀升。

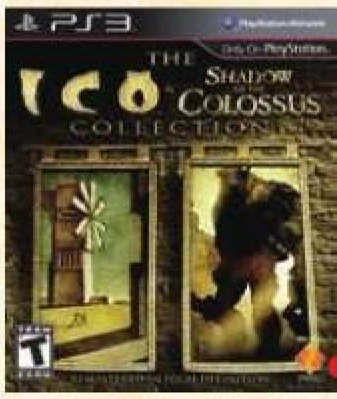
《狡狐大冒险 合集》完整的收录了系列的一代、二代、三代，卡通风格的游戏画面与个性十足的角色形象让玩家倍感清新，同时还增加了四款支持 Move 的小游戏，三白金与高达三位数的奖杯数量同其低廉的售价行成了鲜明的对比，属于“内容厚道”和“素质优秀”兼备的合集版游戏。作为 SCE 推出的高清合集第二弹，本作的存在向大家阐述了这样一个道理，高清合集可以有，只要价格公道并且物有所值。

ICO 旺达与巨像 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★★★

崇尚自然主义的上田文人是个低产高质的游戏制作人。2001 年，他携带着首次执导的作品《ICO》低调现身于玩家视野，不依靠恢弘庞大的世界观设定，也没有靓丽抢眼的人物造型，却能以最纯粹朴实的情感敲响了玩家的心扉，塑造了游戏史上不朽的经典传奇。4 年之后，延承《ICO》世界观的《汪达与巨像》更是将人与自然共生的哲学理念诠释到极致，无论是策马驰骋在一望无际的平原，亦或是在巨像的石背上上下翻腾，都留给玩家无尽的回味遐想空间。

《ICO》和《汪达与巨像》HD 化可谓是众望所归的，通过高清 1080p 的画面再一次体验这两部经典之作的独特魅力是玩家们梦寐以求之事，如今这一梦想即将在今年 9 月化为现实。更难能可贵的是，本次两部名作 HD 化并不仅仅是高清那么简单，而且还支持 7.1 声道环绕立体声和 3D 电视，以及广大奖杯迷们最关注的奖杯功能，这些新增内容无一不体现出制作小组的满满诚意。



生化危机 重生精选集

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★

回忆起以往的《生化危机》，各种经典画面还历历在目。卡普空这次率先选择了《维罗妮卡》和《生化危机 4》来制作重生精选，可谓是加上了双保险，要知道，这两作的素质与人气都完全不是盖的。目前，官方已经公布的具体游戏内容几乎为当年两作 PS2 版的“完全移植”，也就是说玩家当年玩到的情节与剧情不会有任何修改，保证原汁原味。在《维罗妮卡》中，玩家可以控制克莱尔与克里斯兄妹冒险，还能再次见到久违了的史蒂夫，而在《生化危机 4》中，里昂与艾达的纠结情感也会继续牵动玩家们的心，当然，还有那个一天到晚大喊救命的艾什莉。除了画面上的改进之外，暂时还没有关于新模式与追加要素方面的消息。目前日版公布了光盘版的发售日是 9 月 8 日，美版则确定会推出下载版，光盘版目前还没有消息。

光环 战斗进化 周年版

移植诚意 ★★★★★
收藏价值 ★★★★

E3 结束后，343 Industries 放出了关于本作的更多消息。首先，本作的单人战役和多人对战地图都将整合在一张光盘中（很有可能采用新的光盘格式）；游戏中的配乐和音效将会全部重新录制，虽然本作可以实时切换回“经典模式”，但是所有的音效都不会随之改变。值得注意的是，游戏中的音乐全部采用交响乐，因此更能烘托本作恢弘磅礴的气氛；新加入的“终端机”将会与《光环 4》的剧情有所联系，并且这一次是采用动态漫画的形式呈现其内容。初代中部分 BUG 会被修复，而一些比较有趣的 BUG 则将会保留，因为“这能够保留以前的感觉”。另外，在接受媒体采访中，Phil Spencer 确认本作将对应 Kinect，但是他接着让系列的死忠放心，体感并不会毁了这款核心游戏的，因为体感部分只对应附加内容，完全不会影响正常游戏部分。本作将于 11 月 15 日发售，售价 39.99 美元。

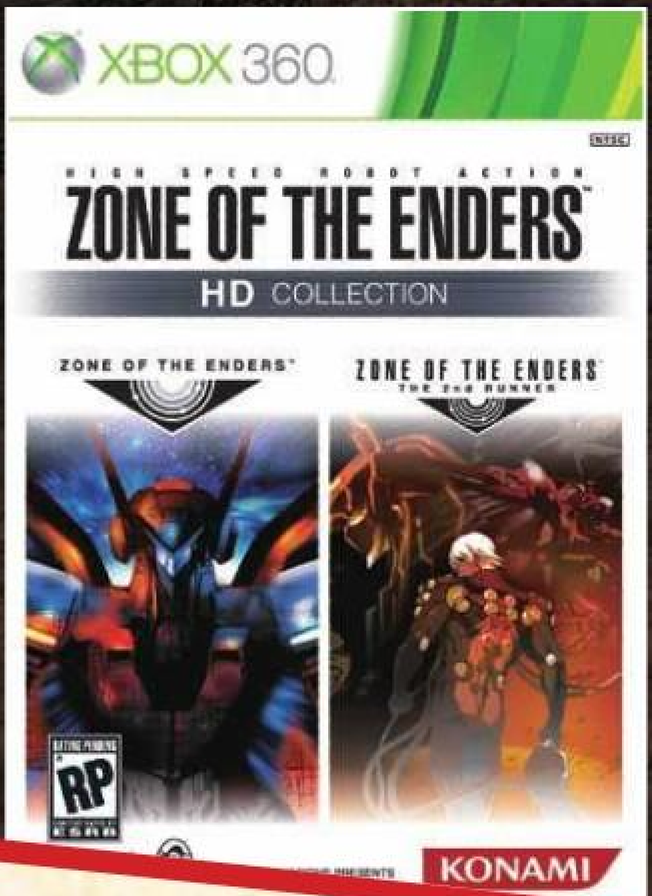
杂志库 ZAZHIKU.COM

终极地带 高清收藏版

移植诚意 未知
收藏价值 ★★★

在“《潜龙谍影》系列”之外，小岛秀夫最让玩家牵挂的莫过于PS2平台上的《终极地带2》了。2001年系列初代诞生时，恐怕小岛秀夫本人也未曾预料到游戏会取得如此大的成功，如今10年的岁月过去了，《终极地带》在很多玩家心中的光环依然没有褪去，选择在这样的时机公布《终极地带 高清收藏版》，无疑是对那段回忆最好的缅怀。《收藏版》包含1代与2代两作，对应1080p，为了匹配全新的分辨率，制作小组将游戏中原有的2D素材（包括场景贴图等）全部重新制作，每一作都拥有独立的奖杯与成就系统。游戏自身的素质并不用担心，不过当FANS们真正玩到本作而再次被感动时，或许呼唤Konami早日推出“《终极地带》系列”新作的呼声会更加强烈吧。（笑）

图为PS2版画面



寂静岭 高清收藏版

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★

将PS2平台系列人气最高的两作《寂静岭2》以及《寂静岭3》高清化并搬上现世代主机，同样也是Konami在今年E3宣布的一个意料之外的消息。《寂静岭2》和《寂静岭3》分别在2001年以及2003年发售，尤其是2代，可以说将当时家用机的恐怖游戏类型提升到了一个全新的层次，至今仍然被很多老玩家所津津乐道。《寂静岭 高清收藏版》将同时收录这两款作品，除了画质以及分辨率的强化，制作人还透露游戏将会加入新的语音与动作，同时追加全新的奖杯系统。目前官方已经确认本作会登陆PS3平台并且为独占作品，游戏会在今年秋天正式发售，也算是为家用机版新作以及未来PSV平台的新作打下一个坚实的铺垫，我们有理由相信这部经典之作能给我们带来全新的感动。

潜龙谍影 HD合集

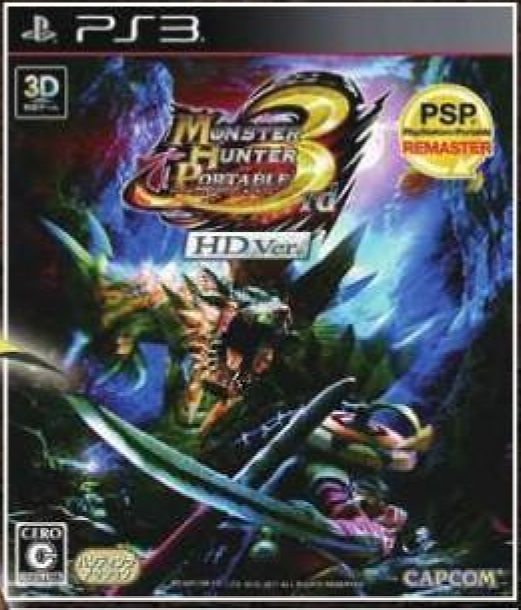
移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★★

《潜龙谍影HD合集》应该是众多HD复刻合集中最为吸引人的一款了。本作包括PS2平台两作《潜龙谍影2 自由之子》、《潜龙谍影3 食蛇者》，和PSP平台的《潜龙谍影 和平行者》。预定今秋登陆PS3、X360双平台。值得注意的是PSP上的《潜龙谍影和平行者》并非PSP Remaster计划的一部分，而是采用其他的技术HD化的，并且会加入PSP没有的右摇杆控制和震动机能。除此之外，小岛组还为HD化之后的游戏重新设计了UI、字体等细节，保证不会有生硬的违和感。增添了全新的成就奖杯系统吸引成就奖杯迷们。PS2上的两作经典程度毋庸置疑，流程又不长，相信到时候想要重温蛇之传说的人一定不在少数。

怪物猎人携带版 3rd HD

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★★

你还在为不能在40寸的高清电视上体验溪流那美丽的场景而遗憾么？还在为不能在爽快刺激的3D效果之下体验雷狼龙华丽的攻击而叹息么？还在为不能使用右摇杆操作导致视角切换困难而摔机么？如今，这些困境将不再困扰各位猎人，在高清游戏大潮中，我们的《怪物猎人P3》也一并重生。本作不仅追加了历代游戏中怪物的生态特别影像，而且还可以使用PSP的游戏记录，使玩家们在家中使用PS3进行游戏，出门的时候使用PSP继续奋斗在狩猎的第一线。通过ADHOC系统更可以一个人使用PS3进行游戏其余人使用PSP与其连线作战，让游戏的环境变得更为简单。就在这个暑假，就在PS3的平台，就在8月25日，就在《怪物猎人携带版 3rd HD》，让我们共同期待高清的“狩猎解禁”。



平台动作之魂

——《杰克》系列

说到 HD 化，早期游戏虽然经典，但面对简陋的多边形，单纯 HD 化后的画面无法塞满大家被撑大的胃口。干脆重制？资金方面肯定不现实。所以 HD 化的群体大多数锁定在了 PS2 或者 PSP 上的作品，可以是民众期盼的焦点之作，也可以是时至今日仍具有十足吸金力的作品，具备以上两种可能性的游戏才是高清化的首选，除了已经高清化或者决定高清化的作品外，PS2 时期剩下的还有哪些经典呢？

给华尔兹印象很深的是 SCE 旗下的三大平台动作系列《杰克》、《骄狐大冒险》与《瑞奇叮当》。和现在不同，那个时期日式游戏仍然是主流，这三个系列是笔者那个时期玩过并喜爱的少数美式游戏之一。如今《骄狐大冒险》已经推出了合集，并且公布了第 4 代。而《瑞奇与叮当》在 PS3 上有高清化的新作。惟独《杰克》这一经典系列已经画下了句号，三部曲的终结让不少系列 FANS 感到遗憾。随着顽皮狗《未知海域 2》在次世代的大红大紫，曾经在 PS2 时期未接触过"《杰克》系列"的玩家想必早已期盼这款顽皮狗在 PS2 时期的大作可以高清化。

其实"《杰克》系列"高清化难度并不高，《杰克 2》和《杰克 3》在那时候已经拥有 PS2 时期的顶级画面，甚至放到今日仍然比不少次世代游戏的画面都强，并且是 PS2 上少数几款对应 480P 的游戏之一，除了《GT 赛车 4》的 1080I 和 XBOX 游戏之外，已经难出其右。不过，那个时候能对应 480P 的电视最起码在国内来说算不上普及，不少玩家是在进入次世代之后才加入高清电视的行列。即便是玩过之前作品的玩家，再过一次高清隐也是值得的。

《杰克 2》与《杰克 3》具有如今次世代玩家喜欢的特质，GTA 式的任务触发系统，高自由度的内容仍然被现在不少大作沿用，全程语音与 0 读盘，爽快的战斗更是符合大多数玩家的胃口。如今，出现在越来越多的西方化家用机玩家面前，肯定会让大家对这个系列竖起大拇指。初代《杰克与达斯特》是当年的遗珠，和《未知海域 2》相似，"《杰克》系列"真正被大多数玩家所认同还是从 2 代开始，但 1 代的素质仍然是出类拔萃的。与 2、3 代相比风格完全不同，适合不同玩家口味，这又是值得重温的一大理由。在此基础上，为本作加个奖杯系统即可成为不少奖杯迷的首选，要知道系列的收集隐藏要素可是不少，加入奖杯系统可以让玩家有了收集动力，体验到更多的乐趣。

不过以顽皮狗的制作理念，推出这样作品的可能性并不高，不过 SCE 可不好说，为了榨取《杰克》的剩余价值，SCE 曾推出过多款有杰克身影的游戏。来个系列高清化，让老玩家重温这款大作，新顽皮狗 FANS 瞻仰一下这款之前的经典，不失为一个不错的点子，就看会不会也有中文版了。

请把《洛克人》高清化吧！

"XXX 游戏公布高清版啦！""太爽了，这下我们就可以重温当年的经典了！"

说实话，每当周围有同事提起某某厂商又公布一个游戏的高清重制版时，我总是提不起兴趣。虽然这些游戏的原作款款经典，但在本人看来其本质都是"换汤不换药"清一色的坑爹——例如前阵公布的《怪物猎人 携带版 3rd》高清重制版，画面没有得到太大提升就算了（画面和 PC 平台的《怪物猎人 边境》效果全开后没有多大差别），但作为一款在原作发售半年后公布的新作，没有增加任何一点新要素可就有些说不过去了，不得不让人怀疑厂商的诚意。

不过话又说回来，按目前的趋势来看，将 PS2 时代游戏进行高清重制后再拿出来卖必然是今后的主流，这也不由让洛克对之后发售的游戏产生一些小小的期待——随着越来越多的制作人纷纷辞职独立，以往的一些经典游戏的续作可能再也无法出现在玩家的视野中，例如洛克最爱的"《洛克人》系列"，两年来除了 3DS 上的《洛克人 DASH 3》外没有公布任何一款新作，让广大 FANS 等的心焦如焚。如果厂商能拿出点诚意，将以前的那些游戏好好包装一下，进行一些 BUG 的修复、再增加一些新要素，相信 FANS 还是会愿意掏腰包的。比如系列首次 3D 化的《洛克人 X7》，Capcom 能将原作中 Zero 那破坏平衡性的攻击力修正，并增加一些高难度奖杯 / 成就（比如最高难度无伤通关、2 小时内通关），那可玩性将会大幅度提升。

HD化的隐忧

2004年的情人节，任天堂首创的FC MINI系列在日本上市，首批游戏被一抢而空，其中《超级马里奥兄弟》狂销近百万套。据称FC MINI的移植工作仅需个位数工作人员花一个上午的时间就能完成，销量却如此之高，使得各大第三方都红了眼。幸好任天堂知道长此以往对业界来说不是好事，很快就叫停了FC MINI系列。

7年后的今天，HD化的浪潮已经远远胜过了当年的FC MINI，而且丝毫不见衰退的痕迹。平心而论，HD化游戏的价值要远胜于FC MINI系列。首先，HD化游戏的画面会有所加强，其次价格便宜且多为系列合集，另外还会追加对应成就/奖杯。有以上这三大进化点，难怪各大厂商都理直气壮地纷纷将自己手上的名作HD化，而从玩家的反应来看目前也以正面意见为主。

但是HD化游戏有着其明显的缺点，那就是缺乏新要素。画面虽然有所提高，但均只是建立于强化贴图的基础上，因此此类游戏多为PS2、PSP、NGC、Xbox游戏，在此之前的游戏如果要HD化，那就和完全重制差不多了，因此厂商是不愿意去做的。而成就/奖杯均属于当今高清游戏的标配，不能算成是新要素，而且从目前已发售的HD化游戏来看，其成就/奖杯设置很少有精妙的。如果刨去以上两点，那么HD化游戏的新要素几乎为零，更有甚者连原本存在的BUG都没有取消，实在让人无语。

HD化游戏大行其道是符合业界发展规律的，我们可以从电影业看到先例。当市场步入DVD时代和BD时代后，都涌现出一大批采用新载体的经典电影，而它们的卖点也不外乎是画面更好、价格更赞、附加赠品，这与如今的游戏业是何等相似。不过如果玩家习惯于这种模式的话，像《生化尖兵》这样完全重制的优秀作品恐怕就很难出现了。举个比较实际的例子，一直都有大量玩家希望Square Enix能够重制《最终幻想Ⅶ》，但如今看来《最终幻想Ⅹ》HD化的机会反而要大得多。至于这《最终幻想Ⅹ 高清版》的卖点嘛，不说了，你懂的。

■《FFX》两作高清化大有可能。

高清冷饭：最好的补课佳品

但凡出现集体炒冷饭现象，大家总是不免感慨世风日下。其实如果我们换一种角度看待如今大行其道的高清化现象，也许就能释然了。大家知道，凡是畅销的游戏，在发售之后总是会有各种完整版、国际版、廉价版推出，尤其是廉价版，是让那些非忠实粉丝体验名作的机会。将PS2时代的游戏高清化，也可以看过是某种意义上的“廉价版”——以低于普通大作的价格，将几款游戏收录在一起，还进行了画面的高清化，这可比通常的廉价版游戏厚道多了。

高清冷饭现象遭鄙视的原因，无非是玩过原作的玩家们不愿意再被原封不动的内容“骗”一次钱，但对于因各种原因错过PS2时代某些名作的玩家，这却是他们“补课”的大好机会。

在PS2时代的大部分时间，我都不幸处在“有机子的时候没时间，有时间的时候没机子”的状态，于是错过了大批原本高度期待的大作：《潜龙谍影3》、《最终幻想XII》、《鬼武者2》……就连《最终幻想X》，也还差三分之一的进度至今没有打穿。等到我想把这些游戏好好恶补一下的时候，发现已经习惯了高清时代，再也退不回标清时代了。在如今的高清电视上，看PS2时代的游戏画面，实在是有些惨不忍睹，让人提不起游戏的欲望。所以今年E3展Konami宣布推出《MGS》的高清合集时，本人真是打心底里偷偷高兴了一把。漏掉了《MGS3》确实是我一直以来的遗憾，以至于每次玩《MGS4》，都很想先玩一遍《MGS3》。

最近听闻Square Enix有意将PS2时代的《FF》高清化，更让我充满期待。个人认为《FFXIII》除了画面解析度高一点，其他方面真是远远不如《FFX》和《FFXII》。我很怀念有城镇可以闲逛、有广阔的地图可以探索的RPG，失去了这些元素的《FFXIII》变成了冒险游戏，而不是RPG。

如果可能，我更希望把PS时代的《FFVII》和《FFVIII》高清化。这才是日式RPG鼎盛时期的辉煌产物，场景规模之大绝不是如今的任何高清RPG能够企及的。如今的RPG有了高清全3D的场景，却牺牲了场景规模，对于RPG而言，这真是得不偿失。我宁愿厂商们将PS时代那种静态CG场景高清化，那么需要重新做3D建模的就只有人物和怪物等数量并不多的内容了，这么一说似乎PS游戏的高清化也不是没有可能。前不久和朋友聊起《FFVII》高清化的可能，他提出可以用电影版《最终幻想 再临之子》的美术素材，这好像也不无道理。这还让我想到这样一种迷人的可能性：如果SE将《FFX》和《FFXII》高清化，是否可以用CG动画中的3D素材替换部分人物与场景？如果这样的话，真正的高清化重制也不是没有可能了，而这样的游戏，就算只是炒冷饭，对我来说也比《FFXIII》迷人得多。

■呼声最大的《FFVII》却迟迟不见高清化的踪影，SE到底在打什么算盘……

从奖杯看HD化

胜负师

对于HD合集，或许有不少PS3玩家会有和我相似的看法。第一，重温经典；第二，价格实惠量又足；第三，一张盘里包含多个白金。那我就从奖杯迷的角色谈谈自己的观点吧。

首先，我们都知道，到目前为止，HD合集除了画面高清化，是不追加任何新要素的，即便是“高清化”，其画面的进化程度一般也比较有限。这样一来，奖杯就成为了此类合集惟一的附加价值。我所希望的是用相对低廉的价格购入一个包含了两到三个游戏的合集，重温一遍昔日的经典之后，白金奖杯也随之入手。如果觉得这样太过简单，那么其中有几个奖杯的条件可以设成通过挑战模式，或是设置些趣味性较强的条件，让你能够发现以前游戏过程中未能发现的彩蛋，这也是理想状态下的奖杯设计。但是从目前来看，只有SCE自家的《战神》和《狡狐大冒险》合集做到了这一点，像后来出的《波斯王子》就有点故意难为玩家的意思，高难度通关不能解锁低难度通关的奖杯，一定要重复打三遍，这样的设计令人生厌。

至于“PSP REMASTER”系列不设奖杯这一点我一直有点纠结。可能是因为PSP的高清重制版把重心放在了“在家玩PS3版，出门玩PSP版”上，强调存档共通，但PSP的游戏存档是不跟账号的，存档共通就意味着奖杯取得上的混乱局面。我个人并不太认同PSP游戏高清重制目前的这种定位，为什么我要在同一款游戏上花两份钱，只为了那从PSP硬拉成HD的画面吗？为什么PSP高清重制游戏就不能独立于PSP之外，那些HD合集不就不能使用PS2版的存档吗？同样是为了重温PSP上的最佳，再沿用以前的存档不就失去重温的意义了吗？

我一直比较期待的是《啪嗒嘭》高清合集，毕竟已经出了三作了。不过如果是PSP REMASTER的这种形式，那对我的吸引力也就大大降低了，或许只能把自己有爱的高清重制版的功能从“重温”下调到“纯收藏”了吧。

高清复刻之路，需有诚意良心开道

天行者

这次E3又公布了一大堆高清复刻版游戏，对我个人而言，最值得期待的是“《终极地带 高清收藏版（终极地带HD）》和《光环 战斗进化 周年版》。后者自然不用多说，因为我本身就非常喜欢这个系列，而且新剧情的加入无疑又会对整个世界观进行一次补完，当然画面的全部重制也是一大亮点；《终极地带HD》期待的理由非常简单，因为它出自我中学时期最崇拜的小岛秀夫之手，而且很遗憾在PS2时代我没有把这个系列的任何一作给通关，前些日子一个偶然的机会重新拿起PS2的手柄玩了《终极地带2》，碍于光盘太脏光头读碟能力变差等原因，我依然没有把游戏给打穿。因此这个HD合集的出现正好如我所愿。

当今社会不管是哪个领域都在流行复刻的风潮。有人认为复刻的商品能唤起人们对以前那个年代的回忆，重新感受那个年代的风潮；而另一些人则认为这是不思进取吃老本的结果。这里我们只讨论家用机行业。我觉得复刻没有什么不好，它确实能让那些错过好游戏的新玩家有了第二次接触到它们的机会，让老玩家重拾那一份感动。复刻值得肯定，那高清复刻就更应该是锦上添花了吧？未必！如果仅仅只是提高了游戏的分辨率，拉伸了画面尺寸，就再无其他新增要素的话，那这就不得不怀疑厂商的诚意了。说到诚意足，我唯一想到的就是在NGC上复刻的《生化危机》初代。本作应该是我玩过的画面最棒的NGC游戏了，除了画面的完全重制，还加入了一些新的玩法和敌人，初次接触会有一种既熟悉又陌生的感觉。游戏的评价非常高，用两个字来形容就是——良心！而这也正是大多数的复刻所或缺的。游戏我也相信这是目前HD化的最高水平。就目前的情报来看，《光环 战斗进化 周年版》是很有可能达到《生化危机》初代复刻版高度的。

其实对于高清复刻游戏，我一直很担心两个问题，一个是上个时代的游戏风格与节奏放到这个时代来是否合适？因为不久前玩过《终极地带2》，对它的记忆还蛮清晰的，印象最深刻的就是无比爽快的战斗间不停地穿插各种过场，原本流畅的游戏体验被破坏殆尽，这种感觉就好像观看激烈的比赛时电视里突然穿插一段无关痛痒的广告，让人郁闷无比。老玩家必然会对《终极地带HD》大加赞赏，但是那些初次接触本作的玩家呢？也会有如此的反应吗？另一个问题是，目前大多数的高清复刻游戏并没有改变游戏原有的材质，多边形数量在现在看来简直少得可怜，那么玩家还能接受近似方块人一样的角色在16:9的高清画面中移动和杀敌么？如今的玩家那么挑剔，因此高清复刻的道路没有想象的那么好走，想要成功，就必须拿出一点诚意来。既然材质等因素无法改变，那么就多塞点关于游戏的原画、采访、幕后故事等要素，又或者，像快要发售的“《生化危机HD》系列”那样，加入非常简单的成就奖杯设定，这样才更能吸引玩家购买游戏。

▼当年NGC版《生化危机》诚意十足！可以说是重制版游戏的最佳典范之一。

邪魔院

小编带你走进日本

如今去日本旅游是越来越方便了，尤其是每年的夏天，很多朋友都会选择去东瀛度过自己的假期。由于地震的后续影响，今年的赴日旅游并不景气，为此日本的商家也卯足了劲，想法设法以最诱人的条件招徕游客的光顾，不知你是否你也心动了呢？

东瀛采风

八百屋

八百屋(やおや)，中文意思就是蔬菜店，但现在日本多数八百屋都已经兼营百货业务。在日本生活过的中国留学生们肯定会为同一个问题发愁过——那就是肚子问题。大家在国内可能三天不到两天就会嚷着要去什么日式料理，日本风味，真真正正来到这块地方就可能不会高兴得起来。记得有一句真理："人的胃才是最爱国的"。出国之前一年，为了不至于经常在外就餐，笔者特意向母亲讨教过如何烹调最基本的菜式。以东京来说，在新宿、池袋这一块是外国人比较集中的地区，并不是每个人都富裕到餐餐下馆子程度，所以该地区的蔬菜店自然就有了生存的空间。对生活精打细算的人，往往就是附近的八百屋的常客。八百屋店里面的空间通常不大，但是所贩卖的货品一应俱全，新鲜的蔬菜、酱料、配菜，甚至米、盐、面包都有，日本人对于有限空间的利用率一向很高。

■新宿的这家八百屋远近闻名。

■100日元就能买到3个大苹果，如此的优惠也只有在这里才能享受。

在这些八百屋里面，不乏一些专门做国人生意的中国八百屋，例如桂林辣椒酱、东北饺子、二锅头、王老吉凉茶等等，还有在春节、端午之类的传统节日，还会适时地加上应节商品，真是勾起我们一众游子的思乡之情啊！可是一看那比国内高出好几倍的标价，立马觉得这思乡之情太贵了，还是老老实实打工去(T_T)。可能是日本本土人对我们的土货不是太感冒，平时都是说国语的顾客比较多。

名词链接

万屋

看过《银魂》的读者都知道阿银他们有个"万事屋(よろずや)"，这部作品中的"万事屋"也来自于日本人生活里的"万屋(よろずや)"。和八百屋不同的是，万屋通常是指那些街头小巷随处可见的杂货店，主要卖吃的东西和日用物品。虽然在繁华的市中心，这样的小店铺已经不多见，但在很多老生活区尤其是一些纯朴的田舍，万屋依然是生活中少不了的组成部分。因为在万屋可以买到各种小商品，所以人们又喜欢把万屋叫做"何でも屋"，中文意思可以理解为——有求必应的商店。

三河屋

日语中的"屋"不仅仅是"屋子"的意思，八百屋、万屋以及三河屋的"屋"都指的是"店铺"的含义。传统说法中，三河屋是贩卖各种酒、味噌、酱油等酿造品的地方，又被叫做"酒屋"。在酿造工艺尚未走进工厂大规模生产的过去，作坊式的三河屋是老百姓获得酿制食品最方便的渠道。

流行与生活

■每逢七夕，竹枝上到处挂满了许愿的便签。

■商家在七夕节日期间也会进行各种促销活动。

夏日七夕

很多人都知道，日本人和中国人每到夏天都过七夕的习惯。中国各地的传统习俗不尽相同，大多数地方在七夕这天拜七姐，搞乞巧节游行，民间手工艺人们都弄些精致的手工人偶出来摆放。在日本，七夕被人民看作为许愿日大家把想实现的愿望写在书签上然后挂在竹枝上，希望愿望成真。当清风吹过绑在竹枝上的竹签，转啊转啊，非常漂亮。有些社区也会在这一天举行祭典，似乎从这一天开始夏天就来临了。在仙台还有习惯在七夕当天晚上举行烟火大会，此举吸引数以万计游客前来，除了保留传统民间节日还可以振兴旅游业，可谓一举两得。

“餐馆传说”夏季开张

星夜提供

多边趣闻

在日本，很多流行大作都有属于自己的主题餐馆，比如《GT赛车》、《怪物猎人》等，不过大多数都是限期开张，也就是仅在特定时间内做成特定游戏的主题，之后就恢复原状。没有哪款游戏比“《传说》系列”更适合打造主题餐馆，作为系列特色的料理系统向来就有花样百出的料理种类，从今年夏天开始，粉丝们就可以自己品尝到那些听起来很不错的菜了——为了庆祝“《传说》系列”诞生15周年，NBGI将与ufotable cafe连锁餐馆合作，将其东京高圆寺店和德岛店变成《传说》主题餐馆。

NBGI的这次合作名为“Tales of Cafe”，将于7月16～31日和9月1～18日之间限期开张，营业时间从上午11点到晚上11点。在此期间，两家餐馆会推出特殊菜单，其中的菜名将会参考PS3新作《无尽传说》所出现的料理。此外也提供了特制的麻婆咖喱和原创饮料，连餐具都是根据游戏中的图案而设计的。在此期间来到餐馆就餐，可以获赠特殊图案的杯垫（图案可选），其中的特殊餐具也有销售。考虑到时候就餐的粉丝可能会络绎不绝，因此还有限制时间，每位顾客的就餐时间限定为60分钟。

▲ ufotable cafe 德岛店。

▲ ufotable cafe 东京高圆寺店。

三国杀《一将成名》扩充包武将简介之法正

狼来了提供

多边趣闻

说起法正，估计各位读者都不会对这个三国中的人物有太深的印象。法正为人心机重重，尤其善于洞悉人思，奇谋妙计，屡破曹军，数灭魏将。在蜀国，法正的地位甚至高过关羽张飞庞统等人，诸葛亮也对其奇谋称赞不已，陈寿更赞其可比魏国的程昱、郭嘉。在蜀国他是惟一可以与诸葛亮抗衡的智囊型人物。在正史中，诸葛亮为宰相，主要为刘备打理内务，而善用奇计的法正才是真正随军征战，为刘备出谋划策的军师人物。今天狼便为各位读者解读一下这位“蜀汉的辅翼”。

法正为三体力武将，拥有两个技能。

【恩怨】——锁定技，其他角色每令你回复一点体力，该角色摸一张牌；其他角色每对你造成一次伤害，须给你一张红桃手牌，否则该角色失去1点体力。

【眩惑】——出牌阶段，你可将一张红桃手牌交给一名其他角色，然后，你获得该角色的一张牌并立即交给除该角色外的其他角色，每回合限一次。

恩怨这个技能分为两个部分，它体现了法正为人的性格，恩怨分明、睚眦必报，历史上法正掌握大权后，曾经对他有过小恩惠的人都受到了他的照顾，与他有过小矛盾的人，他则携私报复。所以在三国杀中，同伴为法正恢复体力即可获得一张手牌作为报恩，而对他造成伤害的人假如不交出一张红桃手牌，就只能无奈地失去一点体力。这使得恩怨即可当作辅助，又能防御自保，对魏国卖血武将来说是非常大的威胁。

法正作为蜀汉第一谋士的神奇之处则主要体现在第二个技能眩惑上。这个技能来源于刘备攻打刘璋之时，法正书信予刘璋，巧言相劝，迷惑视听，方才无损兵卒的攻下刘璋。眩惑的控场能力优秀，可以在给对方红桃手牌之后，拿走对方的装备，在削弱对手的同时增强自身的防御，相当于一个无视距离，也无法无懈可击的顺手牵羊，较好地克制了藤甲空城的诸葛亮、贾诩的帷幕以及徐庶的无言技能，相比起需要卖血才能获得对方装备的司马懿而言更为主动，且对敌方的手牌情况也有了控制；作为辅助，法正和华佗，孙尚香，刘备等武将有着良好的互动。在狼的亲身体验中，法正可以主动帮助孙尚香进行枭姬，然后将装备交给刘备；孙尚香又可以为法正联姻回血，通过恩怨获得手牌，节省了联姻的消耗；最后刘备即可将装备还给孙尚香，又可给法正红桃手牌。此外法正还可以为爆发型武将的同伴送去桃子、无中生有、五谷丰登、火杀等优质牌。不仅如此，法正作为单独的存在，两个技能相辅相成，形成一个完美的循环牵制：你想杀我，就请掉血；你不想掉血，请给我红桃；你给了我红桃，我来眩惑偷你好牌；你不想被偷好牌，请不要给我红桃；你不给我红桃，请掉血；你不想掉血，请别杀我…

法正的技能看起来似乎并不强大，但是作为“辅翼”，这两个技能的设计还是非常有意思的，想要法正成为队友的最强辅助，不仅需要用他的人有智慧，还需要队友也拥有配合的智慧。如果你偏爱于智囊型的武将，不妨体验一下蜀国势力真正的第一谋士——法正的魅力。

杂志库 ZAZHIKU.COM

Ps Home 跨越银河的超时空演唱会

多边趣闻

继曾经在玩家中一度引起话题的“初音演唱会”之后，近日 Ps Home 平台又将和另一部人气作品合作，面向所有玩家召开一场前所未有的虚拟演唱会，这就是——Macross F 超时空 Super Live。作为近年来最受关注的动画之一，《超时空要塞 边境》不仅 TV 版动画大受好评，先后推出的两部剧场版动画也赚足了人气与喝彩，两位银河歌姬——雪莉露（May'n）和兰花（中岛爱）的歌声更是打动了无数 FANS，而她们也将是本次演唱会的主角，届时玩家能够在现场聆听到《射手座☆午后九时 Don't be late》、《可曾记得爱》、《北十字星》等诸多来自原作中的名曲

这场演唱会将对所有日服用户免费开放，玩家只要在开演时间内登录 PSN 即可尽情观看银河歌姬们的精彩演出。除了演出本身，玩家在 Ps Home 还可以参观到英姿飒爽的 VF-25，铁杆的 FANS 甚至能够买到专用的应援道具并为这场虚拟演唱会呐喊与喝彩，是不是听起来很神奇呢？（笑）

演唱会日程：
7 月 23 日（周六）20：00 开演
7 月 24 日（周日）13：00 开演 /20：00 开演
7 月 29 日（周五）13：00 开演 /20：00 开演
7 月 30 日（周六）13：00 开演 /20：00 开演
会场：“Macross F 超时空 Super Live”特设舞台

▲这一次银河歌姬们来到了 Ps Home！

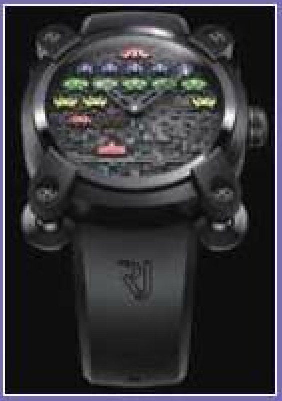
▲玩家可以利用广场上的这架 VF-25 前往演唱会特设舞台。

极尽奢华的宇宙侵略者腕表

多边趣闻

众所周知瑞士诞生了众多腕表的奢华品牌，但是今天我要介绍的这个公司相信许多人都感到非常陌生——RJ-Romain Jerome。这个公司的历史一点也不悠久，因为它于 2004 年才创立，这么年轻的公司生产的腕表能成为上流社会名士们追捧的对象肯定是有原因的，因为 RJ-Romain Jerome 的理念是，生产的每一块腕表都有自己的历史故事。比如它们成出品了 "Titanic-DNA"，这块腕表的主要制作材料就是来自已经沉没的泰坦尼克号船体碎片，全球限量 2012 块，售价接近 20 万美元；另外一款比较受人瞩目的系列是“Moon-DNA”，腕表的材料分别来自月球表面的尘埃、阿波罗 11 号的碎片以及国际空间站宇航员的宇航服纤维。，全球限量 1969 块，以纪念那一年人类首次登月。而今年的 6 月 21 日，RJ-Romain Jerome 又和游戏公司 TAITO 推出了“宇宙侵略者”系列！

“我毫不避讳地讲：小时候我就是《宇宙侵略者》的死忠。”RJ 的 CEO Manuel Emch 如是说道，“它当年经典的像素形象至今也非常流行。”这块腕表同样采用和阿波罗 11 号相同的材料制作，表盘雕刻了游戏中的角色，当然这只是一种摆设而已，表盘四周分别有四个类似于当年的登月舱似的“脚”。作为又一款艺术品，它的售价依然不菲，RJ-Romain Jerome 一共会推出黑白和彩色两款，分别限量 78 块，以纪念这些侵略者首次登陆地球的年份。



友基特约小教程 BOSS的角色创作

作　者：Hint Lee
使用软件：Adobe Photoshop CS2
使用设备：友基漫影1000L数位板

前两次的教程主要是讲述技法的，这次我要分享一个角色由想法到表现出来的整个过程。我把过程归纳成3个步骤：议定角色的故事背景、议定人物风格造型、最终人物定型。

1．议定角色的故事背景

这次的角色和前两期设定的角色处于同一故事背景。他是故事里面的最终Boss，故事讲述的是在虚构的世界里出现了一股暗黑力量，幕后的Boss操纵来自暗黑世界的士兵——恶灵，企图用人类的生命唤醒被封印的召唤兽。一个由古代遗传至今的忍者组织，派出他们最精锐的部队阻止这场浩劫。

2.议定人物风格造型

当故事背景议定好，我们就可以开始刻画人物个性和造型。这次要画的最终Boss我希望他是黑色调、身型不大但强壮、帅、最好有点绅士的感觉、不张扬带点阴沉。想到这一步我脑海里想到的还是比较模糊。于是我先画了下面第一张草图。

从这张图我找到了一点感觉，之前想过很夸张的发型，但都觉得不太实在，最后选择了这个比较简单的经典发型。还有蓝色的头发和灰白的皮肤都保留了。蓝色是冷色和暗黑很配，而灰白的皮肤是参考了吸血鬼的造型。在保留这些元素的情况下我又画了下面的草图，希望找出一些服装的感觉。

从一开始我就认为角色是身披黑色的盔甲，但一直都没有想到盔甲的造型。画这张图的目的是画一下他穿便服时的造型，看能不能让角色的个性更加鲜明，从而获得盔甲的灵感。从这张草图中我分离出3个有用的元素：盔甲的感觉、皮带扣的十字纹、还有袖子的菱形图腾。后来我发现这个造型和FF零式里某角色的造型非常相似……各位相信我，我不是有意抄袭的。哈哈～

在画了两张草图之后，盔甲的造型有了一个大概的雏形。我确定了肩膀上的角和一些盔甲的分布，还有面具。肩膀上的角是很尖锐的，寓意着危险和攻击性，呈一个放射性的排布，有一种扩张的感觉。

3．最终人物定型

最终定稿时我把盔甲改成紫黑色，这样的盔甲出现在不同光线的环境下，视觉效果都会比较丰富，也很接近暗黑的色调。盔甲上的花纹都是设定成带钩的弧形花纹，把暗黑和邪恶的感觉营造得更细致一些。

总结这次的创作过程，当一个角色总是感觉很模糊，想不出具体特征的情况下，可以尝试多画几张不同状态下的角色草图，来捕捉其中有用的特征，再归纳起来就可以很快地创作出你心目中的角色，千万不要太强求一次成型。

杂志库 ZAZHIKU.COM

《口袋妖怪》登陆 ios 平台

纱迦提供

多边趣闻

众所周知，任天堂目前的主要对手就是由 ios 和安卓领衔的智能手机，因此 ios 和安卓用户要想在智能手机上玩任天堂的游戏不太现实。不过正如俗话所说，世界上没有永远的敌人，只有永远的利益。如今大名鼎鼎的《口袋妖怪》已经于 7 月 15 日登陆 ios 平台了。

ios 平台的《口袋妖怪》游戏名为《ポケモン言え TAP？》，由 Pokemon 制作。游戏类型为音乐，这是一个根据目前人气极高的歌曲《ポケモン言えるかな ?BW》改编的小游戏。玩家要根据提到的口袋妖怪名字来点击对应的卡片，可以说是一款专门为 FANS 制作的游戏。游戏的耐玩度自然不高，大小也仅为 15.3MB，不过是免费的，所以人气很高，目前获得了用户 4 星以上的评价。

其实只要在 App Store 搜一下，你就会发现原来《口袋妖怪》早就已经大举进驻 ios 平台了，只是以游戏方式登陆这还是第一次。虽说在智能手机上不太可能玩到正规玩法的《口袋妖怪》新作，不过之前的老作品还是有希望的哦！

比赛结束啦！冠军诞生啦！让我们祝贺……

金馆长提供

多边趣闻

段暄经典决赛三段式……不过我今天要说的可不是真实的比赛，而是一场发生在《WE2O11》中的比赛。

每年，KONAMI 都会举办一场名为 “PES/WE 2011 World Finals” 的比赛，邀请全世界《WE》玩家参与，角逐世界第一《WE》玩家的宝座。今年日本地区选手选拔赛刚刚结束，产生了日本地区的代表。

本次比赛 6 月中旬开始进行预选赛，最后进入决赛的选手共有 16 名，除了专业玩家外，还有一些非专业选手脱颖而出，甚至包括两个相声演员（虽然是一轮游……）。本次比赛限定为 PS3 版，规则非常详细：

1. 只能使用国家队

2. 天气为晴天，关闭受伤选项，可更换三人，普通视点，全部球员状态为普通，CPU 为最高级。

3. 可以携带 USB 存储器，用于读取原创阵型设定数据。

4. 比赛分为循环赛和淘汰赛，循环赛中若两选手同分，则按照净胜球 – 进球数 – 直接交锋成绩（优先度从左至右由高到低）来计算顺位。

经过一番激烈的较量，预选赛选手**モモヘイ**和去年的冠军**マイキ** – 杀入了决赛，最终，操纵西班牙队的**マイキ** – 选手凭借丰富的经验在下半场最后 20 分钟内连进两球，虽然**モモヘイ**的巴西队最后扳回一球，可惜无力回天，只能接受失败的命运。

更关键的是，比赛结束后，所有选手被邀请试玩了最新作《PES2012》的开发中版本，这些令人羡慕的该死家伙……

《⑨的躲猫屋 · 红魔城之夜》

洛克提供

多边动漫

如果你是经常参加同人展的 ACG 爱好者，那你应该有听说过 “正经同人” 这个名字。没错，就是这个推出了数款同人桌面游戏、参与了部分《三国杀》卡片绘制的同人游戏社团。本次要介绍的是由 “正经同人” 所推出的以《东方 Project》为主题的卡牌游戏《⑨的躲猫屋》的最新版本《红魔城之夜》。

《红魔城之夜》最多支持 4 名玩家同时进行游戏。游戏中玩家需要扮演《东方幻想乡》中的人气角色，赌上 “最强” 的名义进行一场没有硝烟的对抗。一方面玩家可以通过丰富多样人物卡组合来获取相应的分数，最后通过获得指定分数取得胜利；另一方面则要利用人物卡发动自己的专属技能干扰对手得分以确保自己的优势。此外还要注意不要让在这场躲猫猫游戏中扮演 “猫” 的冰精琪露诺抓到自己，以免被变成冰冻油库里从而在游戏中出局。

本作延续了《⑨的躲猫屋》规则，游戏上手简单、战略性十足，制作组在之前的基础上对老版本规则进行了全面优化，使得游戏过程变得更加畅快和激烈，极大的增加了可玩性，推荐《东方》爱好者和桌游爱好者尝试。

※除本游戏外，“正经同人” 社团还推出了多款桌游，感兴趣的玩家可自行去互联网上搜索相关资源。

动画电影《穿靴子的猫》

奈落提供

多边影视

还记得《怪物史莱克》里那只风流倜傥、武艺精湛、擅长卖萌的靴子猫么？这只由 “佐罗” 安东尼奥 · 班德拉斯配音的超级猫大侠，由于把酷和贱完美融合而大受欢迎，终于自立门户，将于今年 11 月主演一部属于自己的电影！

电影由《怪物史莱克 3》导演克里斯 · 米勒指导，班德拉斯依然为靴猫大侠献声。故事讲述了靴子猫遇到史莱克前闯荡江湖的故事，虽然整体风格比《怪物史莱克》稍显严肃，但是各位请放心，这只猫一会耍酷一会卖萌的本性可不会收敛。本片中原本游走情场自如的靴子猫将遭遇爱情，深陷另一位神秘猫女的情网，同时保护肥鹅大妈下的金蛋不被坏人偷取。电影模仿意大利老式江湖片的风格以求装酷，加上靴子猫独特的卖萌魅力，一定会让观众在剧场中笑翻。爱猫人士们 11 月千万不要错过这部电影！

自由谈

栏目主持 奈落 美编 AliceSASA

随着暑期的到来，游戏业也进入了相对淡季，发售表上的大作屈指可数。不过这也正是“暴风前的安宁”，接下来的欧洲游戏展和 TGS 将再次重燃热火，9 月更是将迎来一年中的大作狂潮。各位不妨借着这段时间体验一些别的娱乐，看看书、做做运动、恶补一下影视动画作品也是不错的选择哦～这次就为大家准备了一篇稍稍有些伤感的文章，希望各位喜欢！自由谈期待你的声音，投稿信箱：tt@ucg.cn

盘，到底是名词还是动词？

作者 方达

某个六月，我穿着用十元钱租来的学士服，拿着那写着几个烫金大字的毕业证，在太阳底下摆出各种撩人的姿势，想用一系列勾魂的表情来为自己的大学时代留下一些青春存在过的证据。

除了毕业证书上的那个名字，此情此景几乎和去年前年大前年的景象一模一样，一切就像是熟练的复制粘贴，路人说这叫单调的重复，可是闷热的学士服下面，我们似乎都在极力地忆想那些被时光埋葬的片段。进而，哥儿几个的目光依次透过那些厚厚薄薄、或有或无的眼镜片儿，整齐聚焦到了我的身上。

我知道他们想到了什么。

一个字，盘。但我不知道他们究竟认为这是个名词还是动词……

一开始，应该算是一个名词吧。

大一那年，我从我的皮箱中掏出了几张英语学习的光盘。寝室的哥们儿们也是刚刚相熟，大家看到这一张又一张的盘都仿佛像是打了鸡血一样的兴奋，也萌生了诸多的想法：小 A 说他要好好学习英语，因为他高考的时候英语就考的很水，所以，他似乎是下定了决心要在这所大学里把曾经丢失的东西努力找寻回来；老 D 想要出国去深造，他信誓旦旦地说“与英语的作战就从今天开始了”，搞的大家很是热血；小 G 说他要进字幕组，汉化组，这个组那个组，除了山口组，他似乎对任何组都跃跃欲试。

没有人笑话我们的这些举动。那年，我们都有属于我们的梦想，盘，不错，就是一张盘，一张直径十二厘米的塑料片，完全有能力搞得整个世界沸腾。

大二那年，纠结在这一层 AZO 有机染料上的东西，已经不再是“梦想”那么简单而单纯。

小 G 总是问我：“老达，你说，东京热不热？”

东京热不热，去看天气预报好么？为什么来问我。后来我才渐渐知道，原来小 G 问我的不单单是一个关于天气的问题。通常，我的回答是“干我鸟事儿”，于是小 G 就悻悻的离开，然后把这个问题抛给下一个在门口焦急等待的面容猥琐的哥们儿。

可能也是因为这样的原因，我的英语学习光盘被抛弃了，而“日语学习光盘”逐渐开始受到了热捧。笔记本上的刻录光驱终于派上了用场，总有兄弟在我忙着刻盘的时候走进来，静静的递过来一听啤酒，目光清澈而坚毅的望着我，然后拍拍我的肩膀说：“老达，看你的了。”

我燃了。

他们在期待快乐，而我在寻找快乐，这些日子我一直询问过去的我，真的是这么个道理么？

大三那年，我们和那些曾经的承诺渐行渐远。

寝室八个人里走了一个人，来了一台 X360。走的那个人叫做老 D，他果然出国深造去了，而且，造的还挺深，据说是要在加拿大呆上好一段时间，我忽然觉得老 D 活的貌似是最精彩的，最受用的，最真实的，“与英语作战”的计划看起来他一直都没有断过，只不过有些时候我们忙着我们的现在，而他琢磨着他的未来。那些日子，我经常会胡思乱想，当然，也经常被打断。

“老达，刻张盘，实况。”

小 A 拿着手柄，坐在显示器前向我大声喊着。我便熟练地寻找镜像，然后刻录机开始七分半钟的呻吟。碟仓弹开的一刹那，我能看出那些渴望游戏的哥们儿们的眼神是多么的晶莹，那种情感要远比大一刚刚来到这里时讨论那几张英语学习光盘时来的强烈。

而且，朋友们已经习惯我把盘刻飞了，那一瞬间，大家的眼神更加的刺眼。

这个时候小 A 就会把手柄一扔，从座椅上站起来，在他的床上胡乱的抓起手机、钥匙、香烟，然后拍拍其他人的肩膀或屁股，吵嚷着说“不玩儿了，不玩儿了，出去喝酒去！”众人心领神会，X360 也得到了暂时的喘息机会。

奇怪的是，每次大醉回到寝室以后再刻盘，十有八九都会成功。

微醺的时候我也向小 A 解释过，盘的问题并不是酒的问题，以我的能力我不能左右刻飞的几率更不能保证成功的几率，我也未曾把喝酒的几率和刻飞的几率联系在一起。

小 A 搂着我的肩膀，为我点上一支香烟。他说他根本不在乎盘的问题，他更在意的是一辈子的兄弟。那些废掉的盘可能是偶然，但是飞盘过后出来喝酒却是逐渐养成的必然，有些时候，我们竟然莫名其妙的期待那些盘废掉，期待成真之时，我们就会像是幼儿园里犯错误的小朋友得到了老师的大赦一样，飞一般的奔向小饭馆。

说穿了，大三一年，我们的那些无数个酒醉后或狂笑或流泪的夜晚，全靠那台 X360 和那堆盘来苦苦支撑。这的确是一个与游戏盘和 X360 有关的奇怪的借口，但这也可能是我们在游戏中和游戏外肆意挥霍可以预见的存在，可是有一件事情是不会变的，那就是在多年以后我们可能会为这些日子唏嘘慨叹，但绝对不会为那段肆意妄为的日子后悔。

直到毕业的散伙饭那天，小 A 还提议多加一把凳子，然后把那台 X360 和那堆刻录盘放在上面。尽管老 D 走了，可是 X360 又补了上来，寝室依然是八个好兄弟，只不过其中一个人从来不抽烟，从来不喝酒，从来不抱怨，并且无论夜多深，他都为酒醉的我们等门。

他们说他无生命，可是我们就是认为他一直精彩的活着。

真想要和那些盘以及那台 X360 喝上一杯，可是那台 X360 已经被我们送给了我们的师弟。说到底，四年里该想的不该想的都想了，该玩儿的不该玩儿的也都玩儿了，年少轻狂的日子做的都是一些选择题，单选或者多选，满分或者白卷，与游戏无关，与心情类似。小 A 说把这游戏机放在学校吧，也好给我们在学校里留个念想，别让这游戏机毕业后和我们一起天南海北的像没头苍蝇似地奔波，等大家稳定了，再回学校来把他接走。我大为赞成，因为这 X360 在哪儿，我就得在哪儿，游戏机等着被我们玩儿，我还等着给兄弟们刻盘，保不齐哪一天，谁又握着一个手柄，在镜头里出现，冲我大喊“老达，我要 ×× 游戏”，我还得老老实实的刻着一些盘，用七分半钟的时间，换回一个夜晚，一个礼拜，一个月，一年，或者是一辈子。

大四的最后一天，我们所有人用行动描绘出了文章开头那个略显滑稽的画面。疯狂过后，我让大家把拍出的所有毕业照片传到我的邮箱里。哥儿几个很是好奇，问我是不是也想搞个什么门之类的。我笑笑，我们这些人，混入大于等于十个人的“人海”中就已经彼此难以辨认。如此平凡的样貌和拙劣的表情，其背后并没有什么绯闻的潜质，而那些傻傻的照片，只不过是我想留给我们自己一扇通往回忆的门。

“照片处理一下，我来给大家刻些盘。一人一张，以后见面，X360 是暗语，我们以掰盘为号。”大家一阵哄笑。

我想过最后的结局，就是这样。也许把我们这些人的影子，留在光盘中，然后，放在箱子的最底层，就是对“盘”最好的解释。

说着说着，盘的词性就在渐渐的变化。或许，盘，更应该是个动词。

它是一个与“离别”意义相反的字眼，是一份盘踞在心底想走却始终走不掉的坚持，是一段摸到刻录机的碟仓，X360 的手柄，小饭馆的酒杯，七元的塔山就会不由自主想起，然后死死纠缠、越盘越紧的怀念。

如果说一切都是铺垫，那么最后这些“盘”盘在了心里，我们的青春也就发了光，是黑是红还是白？我们统称其为色彩。不论房价高的有多么离谱，我也情愿在我的心中为这些东西留出一个角落，盖上一间房子，用它去存放我们的那些关于游戏、东京热、友情的过往。

火车站前的广场上，我们拖着皮箱书写最后的离别。那一刻我才知道，在这看起来如此涣散的青春下，其实我们在不经意间早就铺好了一条属于我们自己的路，原来，我曾经胡思乱想的那些，真的是多余的，曾经害怕茫然的我们却也找到了自己的方向：热血的老 D 先走一步，做了不会游泳的海龟；关心东京天气的小 G，果真学了日语，并且学的比英语强了太多太多，兴趣使然吧；而爱着 X360 的老 A，临行前什么也没说，他只是给了我一个厚重的拥抱，拖起皮箱转身就走。他转身后那毅然决然的脚步告诉我，游戏的背后，并不是空荡的躯壳。

有些不舍。

盘，请盘住有关它的佚事吧。

顺便，也盘住易逝的他们吧。

如果可能，拜托你，请盘住这段已逝的时光吧。

本栏目文章仅代表作者个人观点。

ZAZHIKU.COM

尚未完成的达摩娃娃

东京涩谷街头，身穿不起眼的深蓝色衬衫，带着半框眼镜的英国人 James Kay，穿过熙熙攘攘的人流，他的视线前方是一家自己经常光顾的咖啡店。尽管这座东京最著名的商业街一直以标新立异著称，但这名出生在荷兰的英国人还是显得与外界有些格格不入，即便如此，James Kay 依然乐意称呼日本是“像家一样的地方”，你一定想知道其中的原因。三年前，他和好友 Paul Caristino 在东京建立了一家游戏制作公司 Score Studios，“如果说过去三年我都在兴致勃勃地拍摄涩谷街道的照片，那肯定不是真的，我不是以日本人的角度在这里生活。” 事实上，James Kay 对日本的流行文化保持着适度的热情，但并不狂热，“此前，很少有外国人能在日本游戏业取得成功，而现在的趋势是，东西方的交流合作会越来越深入，每个地方都有积极和消极的一面，我更多地看到了东京积极的一面。”

James Kay 和 Paul Caristino 是来日本淘金的，听上去一点也不浪漫，但这个故事不乏精彩和曲折的元素，两人的公司在日本游戏业站稳脚跟绝非易事，尽管怀揣着打造次世代游戏的梦想，但他们依然要脚踏实地的从 iphone 游戏做起。说一口流利日语的 James Kay，很喜欢参加日本的达摩娃娃庆典，看到摆得像山一样高的达摩娃娃们，他就难掩内心的激动之情。“我刚来日本的时候，买了一个达摩娃娃，你可以许愿，把想法写在它的脑袋后面，然后用笔将它的左眼涂黑，按照日本人的传统习惯，如果愿望最终实现，你要亲手为它涂上右眼。” James Kay 的愿望当然是 Score Studios 能够取得成功，但实现它又谈何容易，“我把达摩娃娃放在书桌上，每天我们都大眼瞪小眼地注视着对方，我不知道明年是否能将它的右眼涂黑，但我会在这里一直奋斗下去。”

James Kay 的童年与游戏结下不解之缘，他的父亲是一名铁杆技术爱好者，使得他很早就拥有了一些同龄孩子很难企及的硬件设备，比如 Texas Instruments 99/4A 家用电脑，他在上面玩过各式各样的游戏，不幸的是，某个夏日的早上，当他再次开机时，机箱升起一缕青烟，随后便闻到了烧焦的味道，James Kay 的第一台游戏设备就这样报销了。在英国一所艺术院校完成学业后，他来到伦敦求职，并在大名鼎鼎的 Criterion Games 工作了十年之久，先后参与过《火爆狂飙 2》、《火爆狂飙 3》和《火爆狂飙：复仇》等竞速游戏的开发。2004 年，EA 正式收购 Criterion Games，并在两年后对这家制作组进行了重组，导致大量裁员，James Kay 也在其中。由于在大学时曾自学过日语，加上对英国游戏业的发展现状感到失望，最终他接受了 Marvelous 公司的聘请，来到日本加入了《牧场物语》的制作团队。

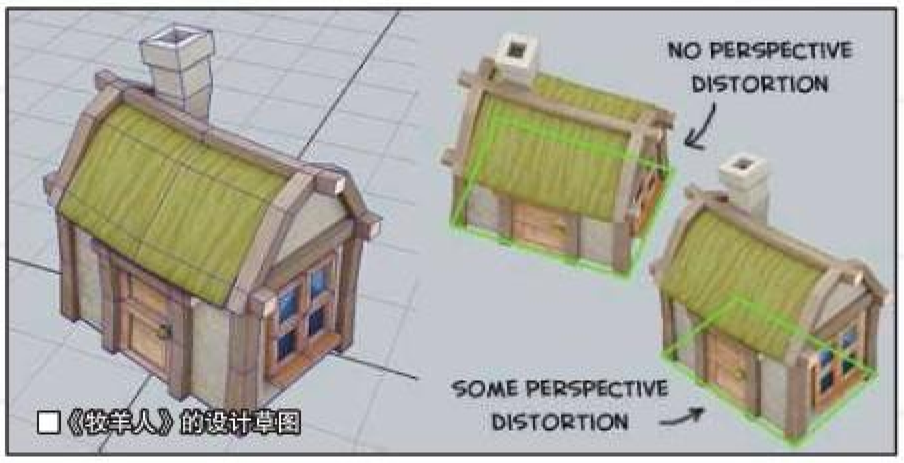
澳大利亚人 Paul Caristino 的经历和 James Kay 有不少相似之处，他曾为 EA 效力多年，后来又回到澳洲工作了一段时间，来到日本后，他曾在宫城县担任英语老师，随后又被 tri-Ace 录用，成为研发部门的一员。作为 NDS 游戏《北欧女神：负罪之人》(Valkyrie Profile: Covenant of the Plume) 的开发者，他主要负责引擎的制作，并优化了游戏的画面特效。Paul Caristino 目前居住在福岛县，爆发海啸时恰好前往别的城市，看到熟悉的地方毁于一旦，他在 Twitter 上充满感情的表示，“我非常同情日本的老百姓，他们真的非常坚强而有序，这是改变我人生的一次事件，看到电视画面后，我由衷地觉得人生苦短。” 既然生命短暂，更应该活在当下，James Kay 和 Paul Caristino 在咖啡馆聊天时一拍即合，两人决定离职，共同组建一家属于自己的游戏公司。

Devil's Third 的游戏画面。

他们并不完全赞同日本游戏公司的运营制度，Paul Caristino 表示，“日本人似乎把工作看得比家还重要，他们很喜欢加班，工作方式却缺少灵活性，尤其是缺乏交流，不仅是部门之间，团队成员也很少沟通。” James Kay 在自己的博客上指出，日本的员工合同的内容大都很笼统，因为具体的条款和规则都在员工手册中加以明确规定。有些规则显得不近人情，比如在办公桌上不能吃热饭，不能在办公桌上睡觉，禁止在厨房补妆等。“很多西方人并不适应日本公司的规定，通常我们会认为工作环境就应该让人感到舒适自在。” 建立 Score Studios，一方面可以让两人无拘无束的施展自己的才华，另一方面也能更好地将经典的日本设计风格同西方灵活、务实的工作理念结合，打造更具品质的作品。他们的战略是先涉足 iphone 游戏，然后逐步转向 PSN 和 XBLA 平台，在完成资本积累后，再大步迈向次世代游戏领域。

不过，在日本创办一家游戏公司的繁琐流程，还是让两人感到有些吃不消。James Kay 回忆说：“日本有些法律很模糊，而且政府机构内部多个部

杂志库 ZAZHIKU.COM



□《牧羊人》的设计草图

门都有管辖权，同样一件事情，可能得到不同的结果。虽然规定很多，但通常都是原则性的条款，比如我们在建立公司时要进行保险登记，于是我问办理人员，如果我们不那么做，结果会怎样？得到的答复是，你们应该这么做，如果不做，也不会怎样。”最终，两人委托了专业公司来处理公司注册事宜，他们还聘请了一位会说英文的日本律师，应付各种繁琐的法律文书，James Kay 抱怨道：“有三十多页纸需要填写内容，我一股脑将他们丢给了公司的委托律师。”当然，日本政府对游戏产业也有不少优惠措施，比如一家外国公司如果聘用了日本员工，在缴税日期上会有所放宽。经过 60 多天的奔波，Score Studios 终于诞生了。

开设一家规模与 Score Studios 相当的游戏公司，各项手续费用相加大概在 675-900 美元左右，算上昂贵的律师费，成本接近 2250 美元。接下来，在游戏市场如何赚到第一桶金，成为摆在 James Kay 和 Paul Caristino 面前的首要问题。他们先后在 iphone 上推出了三款小品级游戏《DMTools》、《Videopoker》和《Togglights》。前者是一款专门为龙与地下城的爱好者提供的跑团工具，可以便捷的记录各种冒险中的数据。《Videopoker》是流行的扑克牌游戏，本作加入了五种迥异风格的牌面设计。《Togglights》则属于那种简单但令人沉迷其中的游戏，玩家要让盘面上的所有 LED 灯亮起，每按一个位置，周遭的 LED 灯或明或暗，只要找到其中的规律，迷题就可以迎刃而解。上述三款游戏尽管在 App Store 销量一般，不过 Score Studios 还是吸引了外界的关注。

随着《牧羊人》(Flock It) 的发售，真正让 Score Studios 在游戏业站稳了脚跟，本作当年收入就超过了 100 万美元。游戏上手十分容易，玩家的任务是驱赶羊群到羊圈之中，过程中需要绕开障碍物、森林和围栏，游戏包含 30 个场景、6 个迷你游戏，以及丰富的成就设定，发售后他们还推出了数款内容厚道的升级，并制作了一个以羊群为时针的免费时间显示软件。James Kay 表示，目前不少日本游戏开发者还采用硬编码的方式制作游戏，而他们则会在开发初期花时间制作一系列的定制工具，为后续工作铺平道路。“日本不少开发团队一边制作游戏，一边创建工具，浪费了太多时间，这是他们无法在高清游戏领域抢占先机的重要原因……如果我们采用硬编码的方式，根本不可能如期为《牧羊人》创造那么丰富的游戏内容。”

在《牧羊人》开发过程中，他们使用了 Autodesk Maya、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 以及大量自制工具，游戏采用了卡通风格，色彩艳丽，充满怀旧的味道。虽然当前不少 iphone 游戏都采用了虚拟遥杆设计，但 James Kay 认为这并未充分发挥 iphone 的操控特性。他大胆采用了全屏触摸控制模式，成为本作可圈可点的设计之一。“想法是游戏业很廉价的货币，因为每个人都有自己的点子。我们的成功在于善做减法，而非一股脑的堆砌各种不着边际的内容。”

不过，James Kay 也承认《牧羊人》本该表现得更好，“我们缺乏市场经验，游戏发售日定在 10 月底，邻近万圣节，那些万圣节主题的游戏才是热门，接下来是感恩节，游戏大作纷纷促销降价，这对《牧羊人》的销售造成了不小压力。”

“我时常和 Paul Caristino 交流日本游戏开发经验，很认同树立权威的管理架构的必要性，最终有一个人能够拍板决定，这会让工作变得更加高效，谁是这个项目的头，谁就有权决定，事实上，《牧羊人》就是 Paul Caristino 的创意。”随着 Score Studios 取得初步的市场成功，James Kay 在日本的生活也变得更加从容。除非遇到紧急情况，他通常都会睡到自然醒，洗漱完毕后，冲上一杯咖啡，打开电脑浏览电子邮件，决定一天的日程安排，然后一口气工作 12 个小时。有趣的是，今年情人节他收到了几个日本女孩子赠送的巧克力，James Kay 笑着说道：“日本的情人节和西方不同，巧克力有一种‘祝福和体贴’的意味，女孩子会送给身边感到孤独的朋友和同事，也许在他们的眼中，我这个大鼻子老外也应该是很孤独的吧。”

2011 年 1 月初，Valhalla Game Studios 宣布邀请 Score Studios 参与动作射击游戏《Devil's Third》的开发工作。对于自己的公司能够涉足高清游戏领域，James Kay 自然表现的大喜过望，他还记得在办公室见到板垣伴信的一幕，这位特立独行的制作人看到了 James Kay 办公桌上的达摩娃娃，“你需要一个新愿望了”，板垣伴信幽默地对他说。据悉，Score Studios 直接参与了《Devil's Third》的研发，在日本的西方游戏工作室的模式受到了一些日本老牌游戏发行商的瞩目，有业内传闻，Score Studios 还在参与另外一款“PS2 时代大作”的开发。从 iphone 游戏到高清游戏的三级跳，显示出 Score Studios 过硬的实力。

□《牧羊人》的游戏画面很温馨

作为在日本游戏业打拚的外国人的代表，James Kay 由衷的表示：“我想对那些希望在日本工作的同行们说，在这里创业并非遥不可及的梦，无论是语言，还是文化的障碍，都被外界过份渲染了。无论如何，你必须要主动学习日语，这将极大地提升你的事业机会，大部分游戏公司还是依靠日语交流，对我来说，日语并不难学，不过汉字真是一道难以逾越的关卡。”在他看来，工作签证是另一个重要因素，在日本，度假签证不允许求职，学生签证只能兼职工作，一周最多 20 小时。“日本游戏公司经常无偿加班，薪水比西方低，但可以过得比较舒适，签约时，必须要学会为自己多争取利益。在日本做一名游戏设计师，你不用担心生活，但是也不会让你变得富有。”

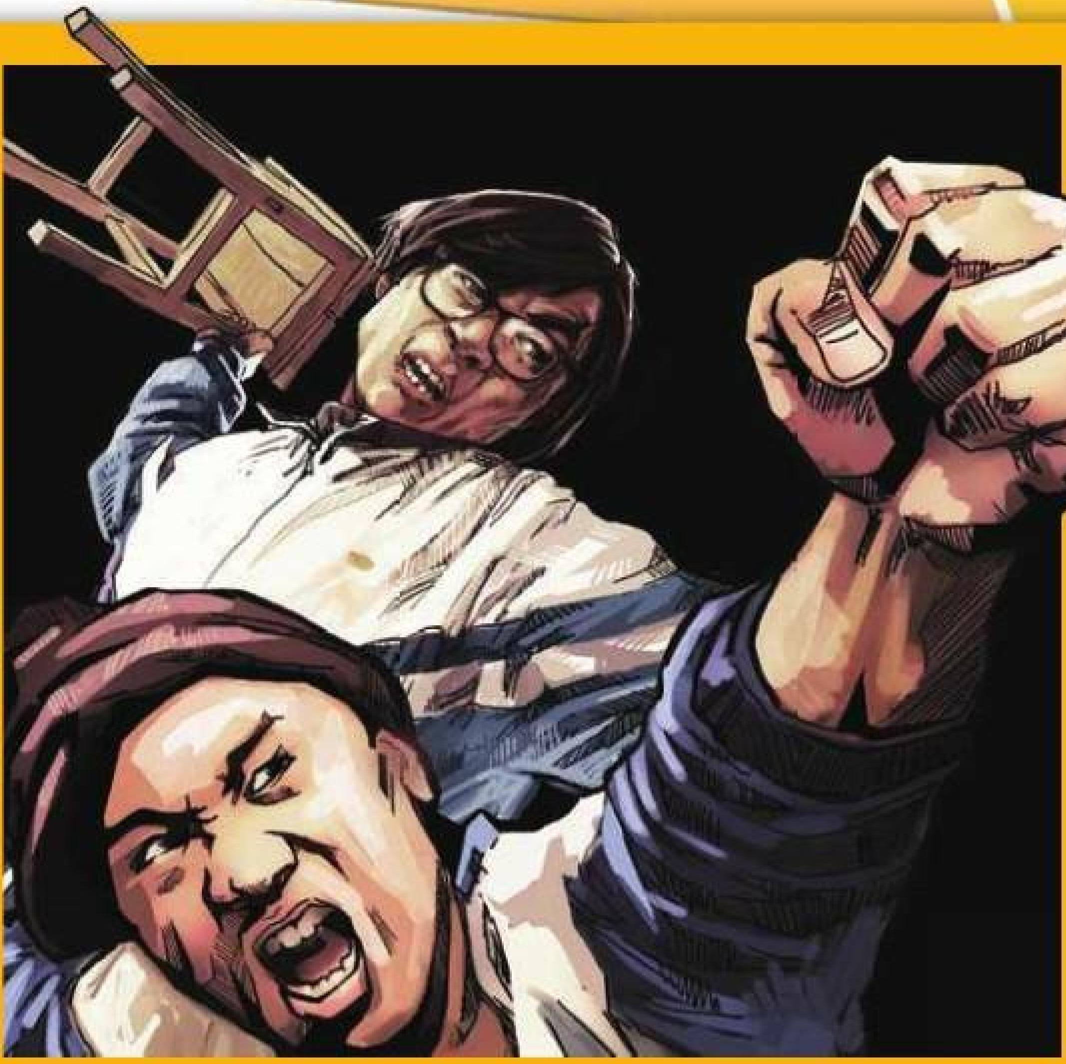
Score Studios 离制作一款属于自己的次世代游戏的目标距离还有多远？James Kay 现在也无法给出答案，但是他可以憧憬自己喜欢的游戏类型。“《暴雨》这款游戏让我印象深刻，你不只是在玩游戏，更愿意走到终点，它让你深入探索每个角色的生活，你要向现实生活中那样做一些痛苦的决定。毫无疑问，这款游戏离交互电影的圣杯最为接近，如果你不打算玩它，至少也应该在一旁看别人玩。”成功的 iphone 游戏，与游戏大师联手开发高清大作，还有对未来的期望，年轻的 Score Studios 正在路上稳步前行。“我和 Paul Caristino 是天生的事业伙伴，彼此尊重，充满默契，我们的想法是，让一切顺其自然，享受工作的乐趣，当然，在这个过程中，我们希望赚到更多的钱。现在，我们的目标没有改变，因为这个目标值得我们为之奋斗。”

作者　Delphi

▼James Kay

杂志库 ZAZHIKU.COM

■《玩大的》收录于本期 Gamehalo 光盘中，敬请观赏！



与青春有关的日子

对话《玩大的》编剧詹早早

采访 一刀

《玩大的》是 2011 年突然窜红的一部网络电影，自今年 5 月起，《玩大的》目前网络总点击已经超过 2000 万，而且其影响力仍在不断扩散。影片讲述了一个关于游戏、回忆、约定和友情的故事，将 80 后一代玩大的成长历程娓娓道来。对于喜欢游戏的玩家来说，这是一部必看的怀旧影片。影片由巨人网络旗下网游《征途 2》出品，该游戏是巨人今年的重点产品，以全新的游戏模式获得业内广泛关注，凭借出品《玩大的》，又赢得了大量观众的良好口碑。

受访者简介

詹早早

本片编剧，现担任巨人网络宣传中心视频组策划创意主管，82 年出生，剧中出现的大部分桥段皆是他和主创团队都亲身经历过的。2007 年进入巨人网络后，一直担任宣传公关工作，2010 年起，为《征途 2》的宣传策划了多个视频脚本，包括一镜到底的《玩，是一件严肃的事情》、《征途 2》内测新闻发布会视频等，随后执笔《玩大的》。

下文中“早”指代本片编剧詹早早，“刀”指代一刀。

刀：你好，早早！《玩大的》看得俺老泪纵横，和我有同样感受的观众不在少数，而且相信看了本期 UCG 光盘中收录的片子，又有很多读者会成为你们的粉丝呢！跟大家打个招呼吧！

早：幸会！非常感谢大家能够关注并喜欢《玩大的》。

刀：嗯，言归正传。第一次看《玩大的》时，会让人不由得想起去年同样是在网络走红的影片《老男孩》。请问《玩大的》在创作初始阶段是否受到《老男孩》的启发或影响？你们又如何看待观众将《玩大的》与《老男孩》或是其他作品进行比较？

早：我们的导演罗立言，是在 3 年前刚组建视频组的时候，就想要拍这样类型的片子，但是当时在人员、设备、技术、经验等等各个方面都条件不足，所以一直到现在，终于有了条件，又赢得了《征途 2》的支持，才最终拍了这个片子。创作时没有参照任何其他作品，故事都是大家小时候经历的，攒到一起，就是《玩大的》。

我想观众会把《玩大的》和《老男孩》放在一起比较是有道理的，那是因为反映我们这代人生活的影视作品太少了。不过，《玩大的》和《老男孩》在题材、叙事方法、故事风格上都不一样，惟一相像的地方可能是都穿了校服。

刀：的确，比起《老男孩》，玩家观众，特别是“街机仔”会对《玩大的》产生更多更深刻的共鸣。那么，你们为什么会选择《KOF 97》做为贯穿剧情的那款游戏？是包括阁下在内的主创人员有什么情结在里面吗？

早：当时我们选择主线游戏的范围就是《街

杂志库
ZAZHIKU.COM

霸》和《KOF》。考虑到年代和时间线索等因素，《KOF》更合适，而且众所周知，“《KOF》系列”的知名度和影响力在咱们大陆特别大。

刀：女主角“妞儿”慵懒的声线以及成年扮相清纯可人，我们有同事认为与高圆圆颇为神似。从结尾的演职员表来看，影片中的主要角色均是贵公司内部员工，请问选角是有没有什么“海选”之类的环节，是毛遂自荐还是硬性分派工作任务？

早：没有所谓的海选，墩子和眼镜的扮演者以前就演过一些小的宣传视频，演技是我们心里有数的，略难的是妞儿的扮演者。那几天导演组在公司里到处瞄女同事，觉得有可能就会上去“堵截”，赵珺瑶就是这样堵来的，一开始她还拒绝了我们。

刀：呵呵，女孩子嘛，自然会顾虑多些。对了，我们的读者中也有不少对视频创作感兴趣的朋友，请问制作这样一部影片，要花费多少成本？制作周期大概多长呢？

早：我们得到的预算是 7 万，最终花了 5 万。拍摄时间是 20 天，后期制作 4 个月。因为几乎都是在业余时间完成的，所以拖的时间比较长。

刀：果然慢工出细活啊！影片的结构和叙事方式与《游戏 · 人》中刊登的不少“游人小说”非常像。请问主创人员中是不是也有 UCG 的忠实读者？

早：这个应该是个巧合吧，我个人之前没看过《游戏 · 人》，但是 UCG 我倒是经常看，也算得上忠实读者了。

刀：哈哈，感谢支持，非常荣幸！很多观众都表示，最后眼镜没和妞儿走到一起比较遗憾。关于这一点，在创作剧本时有考虑过采用这个设定吗？

早：初恋都是看起来很美好的，但真的最后走到一起的几率太渺茫。就算实现了，也没有留存在心里的那么美好，所以没有安排一个所谓的大团圆结局。

刀：在这个问题上，我和你的观点一致。尽管在看片子的过程中，我也一直期待着眼镜和妞儿的重逢。

早：目前这样更真实，也更符合我们心里对初恋的印象。

刀：确实。想问一下在现实生活中，眼镜的演员和墩子的演员谁玩《KOF 97》更好？（笑）

早：其实眼镜玩得不怎么样，墩子玩得不错。不过片中那些华丽的连招，都是我们的音效师杨佳玩的。他的《KOF 97》水平如果按体育赛事来说，应该是市区一级的一流选手。至少我没见过能和他形成对手的。他是个天才，片子的主题曲是他作词作曲演唱，就是扮演游戏机厅老板的那个猥琐男。

刀：果然人不可貌相啊！能透露一下拍摄过程中最难的一件事是什么吗？

早：大家的健康问题，因为是冬天拍摄，我们去的滁州在那几天又最冷。在滁州平均每天都要往医院输液室送一个，还好都撑过来了，如果有谁病重了一点，就会很麻烦了。

刀：向影片的主创和演员们致敬，大家都是好样的！剧本是不是在大伙儿的亲身经历基础上改编的？

早：对，影片里学生时代的故事都来自亲身经历，但是长大以后的情节就有很多创作的成分了，但也是力求真实。

刀：这点必须赞！别说通常的网络视频，就算和专业影视机构制作的片子相比，《玩大的》无论是情节、场景还是人物造型，都可圈可点。片头出现的 FC 主机、GB 主机和“中西币”，都让我们泪流满面。能告诉我们阁下当年最喜欢的主机和游戏分别是什么吗？

早：我小学时最喜欢的主机当然是 FC，短暂的接触过超任、土星什么的，到高中开始喜欢 PS 上的“《实况足球》系列”。在单机游戏方面，《实况》是一直沉迷至今的。

刀：最后一个问题，请问你们有没有将这部片子系列化的打算，是否考虑过以如今年轻玩家比较熟悉的网游为主题再拍一部呢？

早：下一部片子正在策划剧本当中，计划在年内拍完，明年和观众见面，不过主题还在纠结中。另外我们已经授权上海一家有实力的公司，对《玩大的》进行话剧改编。

刀：很充实的创作计划啊！预祝你们接下来的各项工作一切顺利！谢谢早早老师接受我们的采访！非常感谢！

早：不客气！

■剧中女主角“妞儿”的男友算得上有形有款，而他正是这次接受采访的编剧詹早早客串的。

■影片中的街机厅老板其实是一位音效师，《KOF 97》水平一流，而且包揽了主题曲的创作及演唱。

玩大的
小编酷评

玩，是一种态度

文：天行者

片子虽然朴实无华，但卖点就在于两个字——共鸣。电影最出彩的地方就在于前半段描写眼镜和墩子的儿时游戏生活。相信大多数 80 后玩家在观看影片的前半部分时都会产生共鸣吧，观影时我甚至有好几次走神去回想自己的小学时光。其实两位主角的游戏生涯跟我很像，同样喜欢泡在烟雾弥漫的街机厅，同样偷拿过父母的钱去玩包机房玩游戏，也同样被父母从包机房里面逮住过……而且听着怀旧的背景音乐与旁白，竟然有了一些莫名的伤感与感动，那确实是一段美好的回忆啊，只是再也回不来了。影片的后半段亮点就不多了，不过两人也算是完成了儿时未完成的事情——战一盘《KOF 97》。影片也是要告诉观众，兄弟之间的交流，有时候不仅仅只在饭桌前酒席上，其实一台街机上就能“无声胜有声”了，毕竟，对于他们来说，玩也是一种生活态度。

珍惜当下

文：狼来了

尽管影片中存在着一些显而易见的 Bug，但相信大部分已经踏入社会的 80 后玩家们在看到了各种熟悉的情形，如在游戏室被父母抓现行、为了喜欢的游戏省吃俭用或是以考试成绩来和父母“等价交换”、围观别人玩《魂斗罗》等游戏而心生羡慕的内容后都会产生共鸣，学生时期那些令人难忘的片段也籍此在脑海中回放。在家长及老师们大喊口号并合力抵制“电子海洛因”的艰苦岁月里，我们虽受迫于升学压力却不忘偷空玩上一把，个中的甜酸苦辣也只有我们这些游戏爱好者们自己了解。如片中所说的一样，随着时间的流逝，我们再也回不到那个快乐简单的时代，而随着时代的进步，过往的光景也许再也不会出现在我们的生活中，因此，本片除了献给那些已经在为事业、住房等现实问题而将曾经的快乐所遗忘的人外，也告诉了还在读书的同学们，让他们珍惜当下，珍惜和自己一起“玩大的”的朋友们。

ZAZHIKU.COM

MOBILE LAND

指间方圆

栏目主持：奈落

NEWS

■ iPhone 5 九月上市？

近日国外知名网站 CNet 报导，英国多个地区的苹果商店正在扩招临时店员，具体时间为 8 月 16 日至 10 月 29 日。分析家称因为每次苹果新产品上市期间都会临时招募一批销售人员，由此可见 9 月左右苹果会有重量级产品发售，从苹果目前的产品线来看，极有可能是传说中的 iPhone 5。

■ Sony 平板电脑 S1、S2 或将于 9 月在欧洲上市

国外媒体 This is My Next 称，英国索尼中心商店的一份内部文件表明 Sony S1 平板电脑将于 9 月 1 日正式在英国地区提供预定服务，同时索尼将选择多家零售商进行出货。S1 采用 9.4 英寸 1280×800 电容屏，搭载 Tegra 2 的双核处理器，运行 Android 3.0 Honeycomb 系统并采用 Sony 自家 UI。

■超级街霸 IV volt 中隐藏角色豪鬼使用方法判明

在近日更新的《超级街霸 IV volt》中，隐藏人物豪鬼的出现方法终于判明，玩家可以在通讯对战模式（蓝牙 Wi-Fi 皆可）中对战 100 局，或者全角色在街机模式中（三回合以上任意难度）打败豪鬼。两种方法都能解锁豪鬼。

■ NBGI 神秘新作公布，对应 3DS、iOS 双平台

近日 NBGI 公布了一款模拟经营游戏《勇者派遣公司》，游戏中

九毫米
9MM

iOS

由 Gameloft 推出的动作射击游戏《9MM》无疑是近期最抢眼的 iOS 游戏。游戏的题材比较陈旧，玩家扮演以暴制暴的警察约翰，与城市黑帮火拼。本作的引擎相比之前 Gameloft 游戏所用的引擎有着明显进化，尤其是针对 iPad 2 的硬件性能进行了优化，远处场景的光影效果，主角身上的皮革 HDR 效果非常明显，让游戏看起来很棒！游戏性方面，乏善可陈的子弹时间和平平的射击手感让本作

的快餐属性暴露无遗。好在战斗节奏很火爆，玩家几乎没有喘息的时间，犹如一部爆米花式的美国警匪片。另外，出色的嘻哈音乐是本作的一大亮点，喜欢美国街头文化的玩家想必会满意。

拳皇 -i
THE KING OF FIGHTERS-i

iOS

SNK PLAYMORE 无征兆地在 iOS 平台上推出了传统《拳皇》游戏。本作以《拳皇 13》为基础，采用虚拟摇杆和按键进行游戏。以往 iOS 平台上的格斗游戏基本上都是操作沦为浮云，但是这次的《拳皇 -i》意外地手感不错。游戏的键位进行了微调，不再是轻拳轻腿、重拳重腿的传统方式，改为轻拳、轻腿、特殊按键、翻滚四个键，特殊按键单独按下相当于原来的超重击，配合方向键是简易必杀技。而超必杀和爆气超杀等复杂操作可以直接点击图标释放，大大提高了流畅度。喜欢拳皇的老玩家不妨一试。

黑暗军团
Army of Darkness

iOS

本作根据 1992 年同名电影改编，是一款非常出色的塔防游戏。故事和电影原作一样，平凡青年艾什意外获得魔法书来到古代，带领军团对抗黑暗大军来袭。本作的流畅度和塔防设计非常优秀，游戏为单线塔防，玩家可操作艾什前后移动释放必杀技进行近身攻击等等，而其他单位则自动向前。游戏的升级要素非常丰富，十几种兵种可供升级，艾什本身更有多种必杀技可以进化，场景中的弓箭手、炮台、资源进化和特殊陷阱更是大大提高了战略性。游戏战役模式一共 50 波敌人，不少人都是一上手就不能停下，连续几小时直到通关！

ZAZHIKU.COM

无限魔界 Disgaea
無限魔界ディスガイア

Android

日本一著名的SRPG系列——《魔界战记》，以其高到离谱的等级上限以及后期过亿的伤害输出，号称“史上最凶SRPG“。如今，这款人气颇高的作品在Andriod平台登场，更让人惊喜的是游戏完全免费(追加角色及辅助道具等额外服务需要购买)，这样一份来自日本一的好礼，系列死忠们还不来战个痛快?

本作的标题和系列略有不同，但实际的游戏体验并没有差别，进入游戏后，迎接我们的就是那只贱得可爱的普利尼，亲切感十足。游戏的触控体验非常不错，相比以往的手柄操作，触控使得SRPG在操作上更加直观，人物的移动和攻击选定等更为得心应手，游戏的流畅度大增。在本作中，只要打倒迷宫最底层的BOSS，便能获得新的“称号”，提升等级上限、开启魔王城新系统等等，就让我们朝着9999的最高等级勇敢的前进吧!

需要注意的是，《无限魔界》并非单纯的安装包，必须通过一款日本游戏市场软件——“GMO GameCenter”安装获得。GMO GameCenter中涵盖了许许多多的日式游戏，不仅有索尼克、超级猴球这样的经典之作，更

有诸多AVG游戏。虽然并非都像《无限魔界》这样免费提供，不过感兴趣的玩家也不妨多去逛逛。

幻想领域
Imaginary Range

Android

与在iOS上的动作频频不同，Android平台极少见到Square Enix的身影，这让十分喜爱SE的笔者颇感遗憾。而这款《幻想领域》便是SE在Android平台的第一部作品，虽然游戏类型并非其拿手的RPG，但漫画与游戏相结合的创意为玩家们带来了别样的新鲜感，也让我们期待SE能把更多的作品带给Andriod玩家。

准确的说本作应该称为“互动漫画”，名为“Ω”的巨大怪物肆虐横行，世界陷入前所未有的危机，为了探寻事件背后的真相，男女主角的冒险轨迹由此展开。剧情中不乏一些轻松搞笑的桥段，加上精美的插画和人设，相信可以得到不少ACG爱好者的喜爱。漫画的表现方式上类似于DS的《美妙世界》，颇具动感。而随着剧情的推进，会有诸多小游戏供玩家挑战，多为解谜益智类，值得称道的是这些游戏非常有趣，看似简单的谜题设计别出心裁，十分巧妙，一旦过关成就感十足。

狂野飙车6火线追击
Asphalt 6 Adrenaline

Android

熟悉“《Asphllt》系列"的玩家更多的称之为“沥青都市”，Gameloft的这款竞速游戏伴随和见证了整个智能手机行业的变更与发展，也给笔者留下了难以磨灭的回忆。在N-GAGE平台登场的2代，以让人惊艳的精细建模，爽快的漂移和加速成为一代经典。在经历了3，4，5代的平庸表现后，新作的强势回归，更好的画面，更绚丽的光影效果，更舒适的体感操作等已不用笔者多述。这里重点谈一谈氮气加速系统，2代中的氮气加速，喷射出的火光犹如火箭发射般疯狂，而在本作中，这一系统则更加的强化，使用氮气加速后，车体如同开启Trans-AM一般，长长的尾灯残影与变暗的背景色形成强烈的对比，带来进一步狂野的视觉冲击，可以说完全无愧于“狂野飙车”这样的官方译名。

游戏不仅支持本地蓝牙联机，也可以和世界各地的玩家进行线上对战，乐趣倍增。

玩家要扮演专门雇佣勇者的派遣公司老板，收集包括骑士、游侠、驱魔猎人、法师等等职业的勇者，然后将他们派遣到合适的岗位维护国家的和平。本作由Cattle-call开发，“《浪漫沙加》系列”画师小林智美担任原画设定。预定3DS平台10月27日发售，iOS平台8月发售。

●移动设备“云体验”

2009年，ONLIVE平台的公布为我们带来了“云游戏”的全新概念，游戏运行交给性能强大的服务器，只要有足够的的网络带宽，玩家们无需购买昂贵的高性能客户端设备就能够获得稳定的高清游戏体验。现在，ONLIVE的客户端登陆Android平台，虽然现阶段只开放视频观看功能，但如果能够拥有足够的带宽，那么在移动设备上体验《使命召唤》等大作将不再是梦想。

●王者再发力

PowerVR系列的图形芯片无疑是移动设备领域的王者，无论是iPHONE还是即将发售的PS VITA，均搭载这一系列的图形芯片，其强大的性能有目共睹。Imagination Technologies公司本周宣布，其下一代移动图形核心，代号Rogue的PowerVR 6系列已经向六家顶级合作伙伴提供了授权。虽然特性细节和具体规格没有公布，但官方称其每平方毫米/每毫瓦GFLOPS性能将处于无可匹敌的地位。

●官方刷机时代到来

前段时间，包括索尼爱立信，HTC等多家手机厂商承诺将开放旗下Android产品的Bootloader程序。而索爱也在逐步兑现这一承诺，包括Xperia Play在内的多款设备在近期内都能轻松地通过固件更新获得root权限，为玩家们的刷机带来极大的便利。相信官方的这种举措，会促使更多的玩家加入到刷机大军中来。

●一起割绳子吧

《CUT THE ROPE》，这款被玩家们亲切地称为《割绳子》的休闲解谜游戏，以其独特的触控玩法在iOS平台风靡一时。无奈官方迟迟没有发布Android版本，Android玩家们在很长一段时间里只能在各种卡顿劣化的山寨版中苦苦挣扎。现在官方正式版终于登陆Android市场，关卡及游戏体验和iOS平台并无二致，有爱的玩家们还等什么?

杂志库 ZAZHIKU.COM

恐惧，始于「零」

——“《零》系列”再回首

“人类最古老而强烈的情感，便是恐惧；而最古老而强烈的恐惧，便是对未知的恐惧。”这是创造了克苏鲁神话体系的著名恐怖小说大师霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特在他的文学评论《文学中的超自然恐怖》中写下的自己的创作动机，如今这句话已然成为了众多恐怖作品创作者们的基本思路准则。当人类在面对未知事物时，本能地会萌生出两种相互矛盾的情感，一是想要逃离未知的恐惧，二是想要一探究竟的好奇。人类正是在这两种情感的交互影响下，才一步步进化发展到今时今日。游戏这一媒体诞生之后，恐怖题材自然而然寻找到了新的施展空间，从1992年的《鬼屋魔影》，到之后的《生化危机》、《钟楼》、《寂静岭》、《D之食卓》、《寄生前夜》，东西方游戏制作者们无一不是将脑汁全部榨干于各种丧尸、怪物和杀人魔身上，仿佛只要是把将玩家困于一个幽暗封闭的空间之中，再塞进去一大堆极具攻击性的未知生物，让玩家在这些东西的呻吟咆哮与自己的尖叫声中杀出一条血路逃出生天就完事OK。这种典型欧美恐怖电影的套路在早期的确很是吃香，以前喜欢恐怖题材的人们只能坐在电影院中抱着爆米花桶看着屏幕中的别人狂喷番茄酱，现在却可以握着游戏机手柄体验到真实被追杀的快感，纵情尖叫也不用担心来自周遭的异样目光。然而但凡是人类，总不可避免地会产生“审美疲劳”，纵使是再血腥猎奇的画面看多了也不免麻木。制作方误以为只要增加敌人数量把玩家逼入绝境就能提升恐怖感，实际上反而令玩家忙于杀敌而忽略了恐怖气氛。西式恐怖游戏走入瓶颈已是不争的事实，变革是不可避免的，而肩负起这一沉重使命的，正是Tecmo。

没有重量级的宣传，没有明星制作班底的助阵，只靠着一张少女躺卧在红色和服上的宣传图，《零～ZERO～》便这样牢牢抓住玩家的眼球。只身走入残破不堪的冰室邸，寂静的空气中隐约传来刺骨的冰冷，不经意间眼角的余光捕捉到一个人类的身影，但凝神去找寻时却又消失无踪。一次又一次被迫举起相机，按下快门的瞬间也一并感受到了怨灵的记忆，这其中有对生命的感悟、有对爱人的致歉、有对亲人的思念、有解脱后的释怀、有爱、有恨、有着一切人类本应具备的情感，默默地暗示着他们，曾经，存在于世。

宿命，是“《零》系列”一直贯彻的主题。这与大多数崇尚“人定胜天”的游戏恰恰相反，在游戏中我们操作主角们所做出的一系列反抗命运的行为，其实都已写在了命运的沙盘之上，我们只不过是按照既定的轨迹徒劳地、自以为是地做着“反抗”而已。深红想要救出

心爱的哥哥，真冬却选择留在雾绘身旁；澪想要带着茧逃离皆神村，结果却是亲手掐死了心爱的姐姐；黑泽怜为了追寻恋人而陷入沉眠之家的噩梦中，却无法挽回优雨已死的悲剧……迎来结局、放下手柄，玩家所感受到的不是安心与释怀，而是难以言表的惆怅心境。因为爱而不想分离，却因为分离而令爱更为刻骨铭心，这种悲剧美学恰恰正是“《零》系列”的最大魅力。

从2001年《零～ZERO～》起始于虚无，经过《零～红蝶～》和《零～刺青之声～》的洗礼进化，再到2008年转战Wii平台的《零～月蚀假面～》，这个开创了和风恐怖游戏先河的系列持续稳坐在恐怖游戏的金字塔尖上。交互式恐怖在菊地启介的构想下被一再发扬光大，同时，菊地也深知所取得的成功都是过去式，要想避免和风恐怖游戏重蹈西式恐怖游戏的覆辙，就必须不断大刀阔斧地变革。《零～

月蚀假面～》正是这变革中承担着转折点意义的一作。西式洋馆、身穿单薄洋裙的妙龄少女、更为恐怖的怨灵、灵石灯这一新杀器的出现乃至体感新玩法，都令玩家眼前一亮。但是变革总是伴随着褒奖与批判，本作中日式宅邸的古朴风韵消失了一大半，取消了残忍仪式反而令朔夜的剧情缺乏感染力，将大量剧情硬塞进笔记中的偷懒做法让很多玩家对剧情一知半解，最要命的还是全灵LIST无法达成这一BUG显然是与赶工脱不开干系。玩家一直期待着能有一部堪比《零～红蝶～》水平的续作早日出现，《零～月蚀假面～》已然不具备抗衡的资格，而千呼万唤始出来的下一作却是疑似《红蝶》重制版的“新作”，令人不由得担心起了这一经典系列未来是否也将走上“骗钱之路”的命运。或许Wii U的问世能让恐怖游戏孕育出更为创新的玩法，可是一款游戏好玩与否归根到底与游戏机本身并无太大联系。“《零》系列”的未来要如何发展，这是Tecmo和玩家都需要深入思考的现实问题。

◀▼Tecmo并入光荣旗下之后，天仓姐妹就疑似整容失败了。说实话，看着澪的这双死鱼眼，我真的萌不起来……

杂志库 ZAZHIKU.COM

麻生邦彦

麻生邦彦，这是一个从未在“《零》系列”任何一作中正式登场，却始终以其特殊身分贯穿全系列的重要角色。首先，他的本职工作是一位民俗学者，生活在与真壁清次郎相同的时代，也就是公元 20 世纪初叶。此时的日本正处于资本主义社会体制发展之际，西方大量先进的科技知识随着国门大开而涌入，同时日本政府也在积极地向周边国家地区进军，带动着国内工业产业的飞速发展。但另一方面，日本复杂的岛国地形决定了其土地上存在着许多与外界相对隔绝的村落、岛屿，在这些地方有着独特的信仰，所谓的民俗学者就是专门研究这些特色信仰的一批人。从某些文献中将麻生邦彦称为麻生博士这点可以看出，他应该是曾经有过留学接受高等教育的经历，在《零～月蚀假面～》中还曾出现过一张他的相片，尽管不太清晰，至少是可以看到麻生的穿着打扮都比较西式，与仍保守穿着和服的真壁清次郎形成了鲜明对比。

麻生邦彦一生最大的贡献就在于制作了多台射影机。我们并不清楚他制作射影机的目的为何，但隐约可以发现，每当他到达一个考察地时，往往都会使用当地具有灵力的道具从事射影机的开发制作，因此能够对当地的怨灵产生最大的压制作用，例如《零～ZERO～》的射影机使用到了御神镜的碎片，《零～月蚀假面～》中则用的是面具上的涂料等等。

除了射影机这条明线外，麻生邦彦还与众多角色间存在着暗线联系。可能有的读者还不知道，《零～红蝶～》中双子少女的父亲天仓操原本叫做麻生操，天仓是他入赘妻子家后改的姓。几乎可以肯定的是，天仓操正是麻生邦彦的后裔，而澪和茧拥有如此强大的灵力、并可以使用射影机也是情理之中的事了。随后到《零～刺青之声～》中，黑泽怜已故的恋人麻生优雨也是麻生博士的子孙，他虽然一出场就领了便当，但在他房间中所保存的射影机与麻生博士撰写的相关书籍却拯救了未婚妻的性命。《零～月蚀假面～》中麻生博士出场次数更多，胧月馆中建有麻生纪念室，从拾取到的笔记中也可以得知麻生博士开发射影机的全过程。另外，麻生还提到这个射影机将作为自己研究的证明传给麻生家的子孙，自然而然麻生海咲便成为了射影机的使用者之一。

麻生邦彦究竟是何许人也？为何他如此执迷于与另一个世界的联系？又为何会有能力开发出具有镇压怨灵力量的射影机？这一切到目前为止都还是未解之谜。与其说是菊地启介和柴田诚这两位制作人在故意放烟雾弹，还不如说他们自己也尚未对麻生存在的定位确立下明确的答案。不过既然麻生是射影机的惟一制作者，那么在今后所诞生的《零》续作中，依旧少不了麻生博士的踪影，作为系列粉丝，我们惟一能做的，也就只有等待了。

血脉

其实我一直都很关心天仓操这名角色的命运。在故事设定中，天仓操是在寻找失足摔落山脚的茧时失踪的，普遍认为他应该是和之后的槙村真澄一样误闯入皆神村中失去了生命。但双子姐妹游走于皆神村所拍摄到的 100 多位灵体照片中，并未出现其父的身影。或许有可能，天仓操并不是因为皆神村而失踪，甚至有可能他并没有死去，这都是无法否定的。以及，麻生操为何要入赘天仓家，这件事的背后可能有着更为深邃的理由。

此外，黑泽这个姓氏在游戏中登场也较为频繁，《零～红蝶～》中黑泽八重与黑泽纱重称得上是另一对女主角，由于红赘祭的失败，导致皆神村全体村民全部死于非命，惟一幸存的只有逃跑了的八重而已。随后八重嫁给了民族学者宗方良藏，其后裔就是雏咲兄妹。原本到此为止，黑泽这个姓氏应该就算是消失了，但在《零～刺青之声～》中，我们又再一次见到了它的身影——黑泽怜。从灵力角度来看，黑泽怜只能算是一般水平，比起深红要差很多，但这并不构成否认怜拥有黑泽家血统的条件。越分析越会发现，“《零》系列”中登场的众多角色都被一张名为“血缘”的不可见的巨大蜘蛛网束缚在一起，尽管他们本人并未察觉到这张网的存在，却逃脱不了既定的宿命。

最受欢迎的怨灵

日式恐怖与美式恐怖最大的区别在于日式恐怖作品中登场的怨灵尽管有着令人战栗不已的一面，但同时女性怨灵却又大多有着惊人的美貌，由此便在恐怖中融入了唯美的元素，引人浮想联翩。“《零》系列”中女性怨灵的创作基本都是遵循了这一原则，例如像折首女之灵和飞降之女，若能鼓起勇气仔细观察便会发现她们长得相当标致，但也正是因此，配合上她们诡异的肢体动作，恐怖感才会更加翻倍。在所有怨灵之中，最受玩家和制作组成员们喜爱的怨灵，是《零～红蝶～》中的立花千岁，玩家会在第七刻打开壁橱时与她相遇。究其原因，大约是因为在千岁的身上散发着一种楚楚可怜的气息吧。实际上，原本柴田诚是打算将千岁设计成一个不知为何会藏在壁橱中、也不知什么时候会打开壁橱的恐怖怨灵，但她的可爱容貌反而吸引开发成员们为了见到她而拼命打开壁橱，结果成了本末倒置。

◄▼从官方制作的壁纸就能感觉到开发小组对于千岁的满满爱意，笑。她也是游戏中为数不多的几个无论从哪个角度拍摄都是美感多于恐怖感的怨灵。

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插画：西达&恶魔猫那娜

★本期海报是总第273期杂志的封面。这期杂志的封面大受好评，一直有读者要求将封面用图的无字版作为海报赠送。本期由于新作的大图普遍不给力，我们决定满足这部分读者的要求。虽说图不算新，不过胜在够酷够帅，相信大家都能够接受吧！

★下期杂志便是一年一度的暑期特刊。本次暑期特刊精彩内容不少，除了上半年研究秘技大集合、暑期游戏补习班、硬件知识大集合等传统项目之外，还会有一个大型特别企划，用以纪念中国玩家最喜欢的游戏公司之一——Konami，相信各位对于当年那篇《我们全家都是卡饭》还记忆犹新吧，这次的特别企划将同样给力！此外我们还开展了征集“玩家与Konami游戏的故事”的活动，参加者还有好礼可拿哦！详情请见封底广告。赶快来晒晒你对Konami的爱吧！

Email chenfeng：上期杂志赠送的萌系海报我很喜欢，不过我一拿出来，就受到我那些美式硬汉玩家朋友的强烈鄙夷，只好违心地把它撕掉了，事后我的心真是在滴血啊！另外提个建议，能不能别一直送海报呀，偶尔来点别的东西像上次的PSP贴纸什么的不就可以吗？

现在美日游戏风格迥异，通吃的玩家还是不多，因此怎么送都会有人不满意。虽说像《战神》这种“雅俗共赏”的游戏也是存在的，但此类游戏并不多见。编辑们也只能尽量做到每期换一种风格，让喜欢各种风格的人总能找到适合自己的海报喽！另外说到别的赠品，这个其实已经在筹划中了。不过主机贴纸这种以后可能要斟酌一下，因为这样的赠品对于没有该主机的人来说就是废品了。

Email 石秉康：希望对《女皇之门 螺旋混沌》做些攻略研究(笑)!

最后那个字暴露了你的不纯目的!

杂志库 ZAZHIKU.COM

本期名场面

会错意

每期杂志交付印刷厂之际，都会有两名编辑前去印刷厂检查，这个环节被称为交印。由于印刷厂离市区很远，所以交印算得上是苦差。278 期杂志原本由八重樱和天行者负责交印，当天洛克突然收到八重樱的电话，在电话里八重樱邀请洛克代替天行者交印。洛克一听不禁心中暗自窃喜，心想这个面子可不得不给，于是欣然答应。等到了印刷厂，洛克发现一起来的只有狼来了，没看到八重樱，不由得大惊，赶紧打电话问八重樱。原来八重樱当天身体不舒服，就找了狼来了代替他。而天行者也临时有事，就让八重樱帮忙找个人来代替他，于是八重樱就想到了洛克……

不容玷污

相信很多经常上网的读者们都见到过《玩具总动员》中主角胡迪的人偶模型照片。这个模型的特点在于把胡迪的表情制作得极为猥琐，如果摆放在女性角色模型旁，往往会有着令人忍俊不禁的搞笑效果。华尔兹同学对这个神级别的胡迪模型早已是盼望已久，趁着前不久去香港参加格斗游戏比赛时终于有机会把胡迪“请”了回来。回到编辑部后，华尔兹想做的头一件事自然就是好好把玩一番，不过他自己并没有任何美少女模型，于是自然而然地便瞄上了美少女模型收集达人九兵卫的办公桌。转天早晨，当九兵卫走进办公室时，震惊地看到胡迪正在向可爱的爱花伸出魔爪，顿时气得七窍生烟，接下来的很长一段时间内都没有给华尔兹好脸色看……

谁都不容易

经过漫长时间的暴晒，编辑部所在的城市终于迎来了雨季。最近一段时间，往往出现早晨上班时还是阳光明媚到了中午却突然暴风骤雨的情况，有不少编辑因为一时大意没带雨伞出门而落得没有中午饭吃的命运。于是某日中午金馆长建议：“不如我们同时给周围几家快餐店打订餐电话，看看他们谁能顶着大雨第一时间内把餐点送到吧？”众编纷纷表示赞成。15 分钟后，大家定的快餐纷纷送到，众编们立即开始大快朵颐。但当众人都享用完毕后却骤然发现金馆长一人正可怜巴巴地望着大家的餐盒流口水，原来他定的快餐迟迟没有送来。最终等得不耐烦的金馆长打电话到快餐店质问，只听对方悠哉地回答：“先生您好，您的餐点本已于半小时前送出，但由于我们的外卖员在送餐时因路况不好不慎跌倒打翻了餐点，所以正在为您重做，大约还需要 15 分钟……”

激情撞衫

话说前不久优衣库的《怪物猎人》主题 T 恤发售后立刻在编辑部内引发抢购热潮，UCG 和《掌机王》等兄弟部门的“猎人们”一起组团打的赶往离编辑部最近的优衣库专卖，购买数量少于三件的都不敢宣称自己是 MH 饭。这其中最受众编们欢迎的款式分别是灰色的雷狼龙图案和红色的狩猎猫款式，几乎是每个编辑都人手一件。

但由此也产生了一个恶性结果，就是近期编辑部内撞衫情况非常频繁，常常出现某天有 2–3 人穿同一件 T 恤的情况，因此也不免被女编辑们调侃说是情侣衫，“编辑部最近真是激情（基情）无限”这一说法也逐渐蔓延开来。

本期流行游戏

《苍翼默示录 连续变幻 2》

九兵卫、纱迦、狼来了、洛克、等

瞧你练得……

——每场对局结束后，败者必定会对胜者发出类似的指责

《地球防卫军 2017 昆虫末日》

金馆长、天行者、华尔兹、洛克

枪法好不好跟这个游戏没关系，对昆虫的抵抗力才是真正的要点。

——被某个浑身是洞的家伙恶心到的洛克说

《太鼓达人携带版 DX》

九兵卫、八重樱、狼来了

痛并快乐着……

——心疼 PSP 按键却又对鬼难度欲罢不能的九兵卫感叹

《哈利波特与死亡圣器 II》

狼来了、纱迦、天行者

大妈的崛起！

——有感于流程中米勒娃教授和卫斯理夫人的强悍的狼来了留

杂志库 ZAZHIKU.COM

深圳 陈舟楫：看到新小编华尔兹刚来就能去香港试玩未上市的新作，真是令我羡慕嫉妒恨呐！强烈要求编辑部开辟暑假童工招收活动，本人和本人的一帮朋友都想来见识一下啊！

每年要求来实习的读者实在太多了，要是能够一人收个千把块实习费，编辑们早就发了呀。至于童工那是不可能的，目前单位年龄最小的洛克今年也从大学毕业了，他也只是被称为最接近于九零后的人呢。

Email xuxuanan：本人向编辑部发过几百封电子邮件，从回信时间来看，各位编辑的作息时间真是让人琢磨不透。别的公司都是工作日回信，周末不回。而 UCG 的回信时间则是天马行空、五花八门，我经常在周末周日收到回信，有几次甚至是周日凌晨四五点的时候回的信。在感叹各位编辑敬业的同时，也希望编辑们能够多注意身体。

谢谢你的提醒。不过呢，休息的时候看看读者来信，还是非常治愈的，特别是看到有趣的来信时。所以各位记得多写一些这样的来信哦，当然垃圾邮件就免了。

Email 吸血男：在杂志上看到各位编辑的 PSN ID 和 LIVE ID，我便欣然地申请加为好友。然而我惊异地发现，各位的好友数量早已达到极限，令我想加都没得加。在此恳请各位能施舍一个名额给小弟我，谢了！

基本上编辑们的好友数量早就已经达到饱和，因此对于数量众多的好友申请只能表示无奈了。不过每过几个月编辑们就会清理一次好友列表，把那些几乎不怎么上线的好友清除掉，然后加入新的好友。如果哪位朋友近期有事而不能上线的话，还请提前以短消息通知，以免被误删。

Email 虚无：《暗影诅咒》打起来太赞了，手枪威力升满两枪就断腿，机枪剧情最高升级子弹就像浮游炮，还可以跟踪，准备打完普通难度，把生命和枪械威力升满再打最难，但是我打完就发现不能 2 周目，坑爹吗？

确实坑爹，二周目不继承任何东西，不能自由选关，没有任何隐藏要素，不能跳过任何剧情，都在诠释坑爹的真实含义啊！而且 Hard 难度之后的最高难度说实话没什么必要去碰，除非是你喜欢挑战极限。虽然说了那么多坑爹点，但是也无法否则它仍然是一款佳作，对吧？

聚会预告

最新的次时代游戏试玩
最华丽的竞技对战
最优秀的内地动漫作品
最浓烈的 ACG 氛围
还在等什么？！
八月二日，南京的玩家们！
我们在文化艺术中心相会！

南京联盟——天下聚会

南京(国际)动漫科技嘉年华——南京本土ACG文化交流盛会

时间：8 月 2 日 ~8 月 4 日
地点：南京文化艺术中心——南京市玄武区长江路 101 号
联系电话：18651602512
联系人：反叛的阿斯兰
南京联盟超级群：51100802（加入时输入验证 ACG）
我们口号：天下玩友是一家，南京联盟是你家

另外还有众多周边和UCG书刊礼品等你拿！

Email yanpu90：终于有了自己的 PS3，不过总觉得店里没自己期待的游戏，对于一些 2 线类的就很少了，尤其是文字类！所以想问问小编们一般在哪个网址预订，主要是日式游戏。尤其是小 9 哥，请一定回复啊，这关系到我的游戏机不会买回来当花瓶！

其实，这个世界上有一种游戏店，它们的名字叫做“淘宝”……

Email 飞天傻：八重樱裙子改长了，手里的家伙（终极樱之刃啊！其他人都给我败呀！）似乎可用魔法，但风系魔法不怎么强，只可以掀起自己的裙角……（参考“3DS 应援团”栏目中八重樱从 3DS 中呼之欲出的那张图）

现今科学技术如此发达，没有什么魔法是无法被科技代替实现的，失去用武之地的魔法惟一的功能也有用来 COSPLAY 一下玛丽莲梦露了，擦泪。

Email KISS leon：杂志上“软硬兼施”的主机报价和淘宝上的报价有一定的差距，想请小编指点指点，指出其中玄机。

杂志上的报价只是个参考价，各大商家在制定售价时会受到进货价、开店成本等多种因素影响，因此价格也会有一定浮动空间。玩家在购买时可以货比三家，选择最适合的价位。但一定注意，如果比平均价低太多的主机最好不要购买，俗话说“便宜没好货”还是有一定道理的。

佛山市 杨霖：看了 276 期，听说编辑部要举行大型的《BB》比赛，这让我这个不是很懂格斗游戏的人也来了劲。现在正用小 P 玩《BBCS2》，练习的正是诺爱尔，个人认为这名女角色攻守兼备，连招华丽，双枪老太婆果然名不虚传。只是收招有点慢，普通连技后容易被反击。若编辑部也有用诺爱尔的，希望能够指点一下。另外无意中发现，玩《BB》时如果自己用女角色，CPU 用男角色，CPU 就会被虐得很惨（除了胜哥喜欢用的胖胖）……

你可以看看 278 期杂志上由狼来了撰写的研究。另外分角色研究的进阶内容亦在制作中，不过由于篇幅巨大，恐怕只能放在 PS3 专辑上喽。

一夜之后

创意提供：读者杨旭

Email I.A.：UCG 的各位，百忙之中打扰实在不好意思。我有幸今年去 TGS，然而有许多问题不明白，无奈问题太多太杂，网上无从查起，故来请教各位，不胜感激！

问题如下：

1. 这次打算去东京 4 天。除了 TGS，当然还准备去秋叶原，然后陪老婆去迪士尼和涉谷，请问小编们有什么理想的酒店推荐？预算大概在 1000RMB/ 天之内。

2. 从小编们推荐的酒店如何去上述的四个地方呢？另外如果坐出租车的话会不会很贵？

3.TGS 的门票大概多少钱？当场去能买到吗？

4. 还有什么特别需要注意的地方吗？比如行为或者礼仪以及其他方面的等等。

大致就这么多了，还请各位小编解答。占用大家时间万分惭愧，再次谢过。

今年 TGS，9 月 15、16 日是商务媒体日，17、18 日是一般观众开放日。一般开放日的门票是可以当天到会场购买的，成人每张 1200 日元。

酒店在网上预订已经很方便了，不少酒店都有中文页面，举办 TGS 的幕张展览馆周围很有很多酒店。日本的电车很发达，出租车很贵，除非急事一般可以不坐。具体路线可以去 TGS 2011 官网查看，官网有中文版页面。附近酒店的平均价格在 1000 元人民币 / 日左右。

涩谷和秋叶原都在 JR 山手线上，也就是东京市内。当然，除 JR 还有很多电车到这两个地方。TGS 会场在千叶县，离东京市内有一定距离，一般坐京叶线可以方便往返。

迪斯尼的话，简单说在 TGS 会场到市内的两点途中。另外东京迪斯尼分为 sea 和 land，内容不一样，有的是面向家庭和儿童，有的是面向情侣约会。最好提前查询一下哦～

Email 黑暗之火：啊！全班就我一个玩《苍翼》是肿么回事啊！为啥编辑部的编编们对战得如此之爽啊！

狼来了 《苍翼》在国内的受众面不广，自然玩的人也不会多。苦于找不到人对战的话可以通过联机平台来实现网络对战，避开延迟、拖慢之类的负面因素不提，网络对战还是相当热闹、欢乐的。另外你也可以尝试一下将周围对游戏感兴趣的朋友拖到《苍翼》的剧情“坑”里，让他们先对游戏的世界观产生兴趣后自然而然的就会去接触游戏。

呼和浩特市 谭智皓：最近本人突然发现一个问题，为什么许多游戏起的名字都爱加上个“启示录”呢？例如《刺客信条》、3DS 的《生化危机》、电影版《生化危机 3》、《机车风暴》等等，难道这名字在英语中很好听、很有意义？

“启示录”原本是个有宗教意味的词语，指的是《新约圣经》的最后一章，内容包括对世界末日的预言、接二连三的大灾难、世界朝向毁灭发展的末日光景等等。这些游戏喜欢用“启示录”做标题基本上都是因为剧情与末世情结多少有些联系。不单是“启示录”，“编年史”这个词用到的次数也很多。不过“编年史”一般是用于合集类型的作品之中。

Email 爱吃猫的鱼：亲爱的各位 UCG 的小编老编及美编你们好，今天是我第一次给你们发 Email。6 月 26 号可以说是我人生中最低落的一天，高考查分得知离二本就差一分。那天爸妈哭了，但他们没有责备我，反而鼓励我说进大学不是惟一的出路，条条大路通罗马。我听了顿时感到父母的爱是多么的伟大。我一定要在接下来的三年中努力争取专升本，我不想让他们失望了。希望各位小编们祝我如愿以偿。

一考定终生的时代早已过去，高考虽然失利却并不代表今后的人生就会一团糟。换个角度来看，你也可以把这次失利变成努力的动力，在未来创出自己的一片天空。

Email 行运流水：4 名新编辑来了快半年了，怎么还没有一个小编形象呢？每次在杂志上看到他们的黑头像黑剪影就觉得很有喜感。

这里透露一下，已经有两位新编辑的小编形象创作完毕，大家可以在本期的小编寄语中欣赏到他们的造型。另外两位编辑的草图已经出炉，相信快的话下期暑期特刊就能看到了。4 人风格极为迥异，保证适合各种口味（含重口味）的读者。

杂志库 ZAZHIKU.COM

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖

1名

北通"MVF 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名

北通 MVF（特洛伊无线震动版）手柄

二等奖 3名

北通球王 2(震动版)

6B 互动信箱礼品名单

大奖	北通MVF球王2无线六轴震动手柄				
		成都	吴清竹		
一等奖	北通MVF特洛伊无线震动版手柄				
	广州	孟飞飞	北京	宋小吟	
二等奖	北通球王2(震动版)				
	上海	蔡明竺	重庆	程 慕	
	北京	陈艺容			
三等奖	北通USB数据线312				
	北京	郭明明	柳州	孙佩行	
	上海	谢石荣	西宁	李青空	
	太原	马一成	深圳	张天净	
	宁夏	胡 远	天津	王致远	
	义乌	王大义	保定	刘弘方	

三等奖 10名

北通 USB 数据线 312

本期问题

1. 指出本期杂志的优缺点。
2. 暑期特刊建议最后一次征集！
3. 有奖征集：你和 Konami 游戏的故事。详见封底。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

一刀有话说 Vol.34（特别版）

2010 年，"游风艺苑"栏目举办的"月度最佳作品评选"活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商"友基科技"决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到 8 月份，奖品设置如下：

优胜奖(1名)： 漫影 1000L 数位板(价值 980 元)
参与奖(8名)： 精美 ACG 周边书籍(价值 30 元左右)

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

太原市 陈其可：看完 E3 后我去附近的游戏店问了一下 PSV 发售时大概多少钱，结果老板说首发大概 4000 多元，如果等一等大概 2000 多。太坑爹了！ 1700 元的 PSV 到国内竟然涨这么多，这价格让我们这些穷学生怎么办啊？

在 NDS、PSP、PS3 等最初发售时都遭遇过"被涨价"的情况，但随着到货量的充足，价格也逐步回落到正常水平。因此各位学生族玩家们也不用太过担心，只要不是在第一时间内就出手，稍微耐心等上一段时日，一定是可以用合理价格买到 PSV 的。

齐齐哈尔 宙斯局长：我遇到了一个老掉牙的问题：我喜欢上了隔壁班的女生，但是不敢表白……连去认识都不敢……我知道这个问题太俗了，你们肯定不愿意回答，也跟游戏似乎也没多大关系。可是我真的很想知道怎么办，也找不到其他可以问的人……

有些事情，结果不重要，埋在心里吧……

你知道怎么办以后别忘告诉我……

十倍勇气 + 甜言蜜语 = 搞定收工。

真有心的话，慢慢来。没有必要问别人该怎么办，自信些，用心些即可。

珠海市 一个坑：为了打通擦肩传说，我不得不和惟一一个有 3DS 的朋友建了多个 Mii 账户互擦，累死人了！

我仿佛看到了寂寞宅男的眼泪……

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

海边的日出。

摄影：anubis

几年前开始流行的“名校公开课”是个好东西，选择自己感兴趣的内容，听听国外教授讲讲，是打发时间的好方法。翻译的朋友们既专业又负责，在这里给他们道声辛苦了。我喜欢在吃饭的时候随便看看，吃完饭就关了，下次再接着看。回想一下也有一年多了，渐渐发现一个问题：课程这种东西，无论教授讲得多好，如果不去读教授指定的书籍、不去按时写论文、没有小组讨论，基本上只听教授唠叨的话其实学不到啥，凑个热闹落得三两句谈资而已。

接上条，人回头看时总会获得满足感。现在看看本科生的功课，即便是名校也不觉得有多难多苦，就好像我小学时顿感幼儿园的生活好轻松一样。但是向前望时，就会觉得自己渺小孤独得很，再没有人会像原谅孩子一样原谅你的幼稚了。

《真爱如血》又被我捡起来了，当初看完第一季就失去兴趣，现在新剧大都不感兴趣只好再捡起来。觉得这部剧味道很独特：角色设计和故事架构并不太商业化，剧中又多是家常里短，却让人看得很带劲。可能是对吸血鬼题材本身太感兴趣吧，凡是吸血鬼的片子我都尽量会踩踩，其中觉得最棒的两个吸血鬼形象是加里·奥德曼的德拉古拉和汤姆·克鲁斯的莱斯特。至于近年来火爆的《暮光》么……还是不说了吧。

本期个人签名

郁结难舒。

※小编形象终于与大家见面了，华尔兹没有武器，只有超能力。飞在空中的是我的替身，看过《JOJO》的读者应该知道这个替身的原型吧？

※上期读编往来的前言中说到，华尔兹因为是团签去不了祖国特别行政区，实际上最终还是踏上了香港的土壤，只不过其中要办的手续与所花费用着实让人脱力。而最终也因为在SCEH待得时间过长导致与《变3》无缘，好在两个COSER不错。（详见胜贡师的SCEH游记）

※许多事物，随着人们心态与时间的变化，都会发生改变。当年喜爱的事物，现在拿出来重温，会发现其实并没有那么优秀，留下的，可能只是那么一片感情在催眠自己：旧的远比新的强，这就叫感性。

本期个人签名

胡迪赢了……

★一狠心终于告别了用了十年之久的微软输入法，换成了搜狗。联想功能确实强悍了不少，不过因为刚开始用，所以词库神马的还不符合自己的输入习惯，自然而然会打出许多莫名其妙的词orz。都说输入法是会暴露一个人平时的写作习惯的，特别是像汉语这种同一个发音下可能出现N种词语的输入法更是容易泄露隐私，所以电脑这玩意还是不要轻易借给别人用比较好……

☆《夏目友人帐 参》开播，一如既往淡雅的治愈风格，中午休息时看上一集就会觉得无比放松。听到中孝介演唱的片尾曲才突然惊觉：7月中孝介来这边开演唱会忘记去看了，不知道以后还有没有机会呢……

本期个人签名

妖怪正是因为派不上用场才会被叫做妖怪，如果能派上用场，那他们就要被叫做“天使”了。

▲试玩PSV时和《重力眩晕》的制作人外山圭一郎先生（代表作《尸人》、《寂静岭》）愉快地合影留念。

【SCE】一周内因为工作的原因连续去了两趟SCEH，收获颇丰。对于来自内地的媒体和玩家，尽管在语言交流上有些许障碍，但SCE的工作人员同样非常诚恳而耐心，令人感动。发自内心地希望PlayStation能尽早以行货的身分重新回到国内玩家的身边，我们会一起努力！

【初音】虽然家用机版和掌机版的《初音》新作都还没出，却意外地在一个偶然的机会玩到了街机版。除了画面比PS3版看上去更舒服，游戏的操作手感也有很大不同，尤其是键位需要适应。不过话虽如此，街机版《初音》最诱人的莫过于那些人气新歌了，期待国内的机厅也能早日引进。

【7月新番】除了大众取向的作品，7月新番中个人最喜欢的一部作品当属《白兔糖》。动画本身的画风和故事都非常简单纯朴，但却处处充满生活的气息与味道，即使小小的感动也能让屏幕前的我们如同身受。推荐给喜欢治愈系作品的朋友看一看。

本期个人签名

不一样的假期。

狼来了

【坏人】在索尼于香港举行的试玩会结束后，九兵卫带着胜贡师和华尔兹转了一圈模型店，其中华尔兹不惜重金将人气高涨的“胡迪”带回了编辑部并偷偷地让胡迪和九兵卫的女性手办们拍照，于是便有了“九老师的绝叫”事件。

【好人】编辑部的工作氛围非常好，即使在大家都忙得焦头烂额之际，也总会有放下自己手头上的工作来帮助别人的好人，比如某天非编不在，华尔兹就成了临时非编，帮八重樱、狼来了、天行者等小编下了一整天视频～

【苍翼】某天晚上在朋友的怂恿下打起了网战，微妙的延迟下使得一些原本可以在目押后作出对策的细节处理全都无法实现，连段更是蓝字频显，郁闷了两个小时后表示以后再也不相信三格以下的信号。

【凑字】每期杂志上的工作，最难完成的不是攻略、不是研究、不是前线等篇幅较大的文章，而是每次都被纱迦笑里藏刀地催交的小编寄语……

杂志库
ZAZHIKU.COM

［铂］一个星期去两次香港还真是伤不起！关键是一半的时间都在坐地铁或是走路，连身高一米九，经常玩篮球的华尔兹也架不住这么折腾。回程的路上，能找到一个座位坐上五分钟就是一种幸福。

［金］看到“战国香蕉宴”，不由想起了去年没日没夜刷刷刷的情形，无比期待啊！不过在此之前，还有个放置了很久的《高达无双3》，另外《死神 灵魂燃烧》也让我提起了兴趣，如此多的无双类游戏是玩到爽还是坏了胃口真的很难说。当然，一切的前提还是要能够抽出时间。

［银］一直不太明白为什么《武侠》会把“武侠”二字当成影片的名字，不过这样一部既有看点、又有笑点的武侠片倒是挺少见的，哪怕是和老婆一起看也不会觉得无聊。金城武在片子里真是亮了，那句“气场比一般人强，连苍蝇都飞不近”估计今后经常会被人拿出来调侃。

［铜］与香港朋友交换名片时对方问我有没有微博，我说没有，他觉得很奇怪，说在内地不是人人都有微博的吗？汗！九老师说你要是不喜欢玩微博也可以随便注册一个当“微博观察员”，只看不发。好吧，等哪天有140个字一定要告知天下的时候再说吧。

本期个人签名

抽屉又满了……

估计这段网上最热门的话题应当就属国产动画了，其中某公司出品的《高铁侠》因为和13年前的经典动画《铁胆火车侠》有超高同步率而备受网友的“关注”，而国产动画也再次沦为众矢之的。不过洛克认为各位也别一棒子打死国产动画——在这期杂志的制作途中，洛克抽空去电影院看了《藏獒多吉》，虽然本片在剧情构造方面还有加强，但在人物动作、配音和音乐方面已达到一定水准，特别是主人公饲养的一只小狗更是全片一大亮点，可见国内的制作商用心还是能拍出好片的。

继续说动画，在某个LOLI控的强烈推荐下，洛克决定试试7月新番《白兔糖》，结果观看下来一发不可收拾，动画中温馨的情节给人的内心带来极大的治愈，在这个以卖肉为主的动画时代可以说真是不可多得的佳作。以至于在看完前2话后洛克便迫不及待地将接下来的情节用漫画补完，结果……在这里还是劝没跳进这个坑的各位三思为好……

随着一阵阵狂风暴雨，洛克的猫也随之抽风，先不说在用网高峰期的晚上每隔几分钟就断线一次的惨状，就算是在白天，这网络是否稳定也要看RP而定，看来是时候考虑将ADSL换成纱迦那种20M光纤的神网了。

本期个人签名

自从上班后，更换手机的频率可以用飙升来形容……看来是时候注意一下了……

★自从多条地铁同时开通，路面交通果然完全改善，从编辑部到家里一路畅行无阻，至少比以往省了20多分钟，搞得我也不大想坐地铁上下班了，转来转去实在麻烦。再说自从全国各地的自动扶梯们相约罢工，地铁站里上下楼梯都只能步行，真是累人啊……这年头，还有质量能让人放心的东西吗？

★前段时间趁有空把去年漏掉的最重要的大作给补上了——《荒野大镖客》，果然是数年难得一见的神作。从第一个片段，第一声旋律就能感受到神作气息。其实我觉得这游戏最神的地方是台词，最喜欢做的事是与形形色色的NPC们策马疾驰时的闲话家常，西部拓荒时代的人物风情在这些对话细节中表现得淋漓尽致，这跟某些装腔作势扯一堆玄乎名词、整天“保护身边的人”的日式RPG剧本比实在是强太多了……不过话又说回来，在欧美厂商中，能做出这种文化味的好像也只有Rockstar了。

本期个人签名

最近的天气感觉像是在回归太古时代啊！

★截稿前惊悉《偶像大师2》跨到了PS3上。本作一直都饱受争议，不过由于玩的人不多，所讨论的范围局限于小圈子内。现在跨到PS3上，毫无疑问会引发比过去多得多的热议。听说网上有不少豪饭纷纷表示要入限定版，看来在部分玩家的心目中，对主机的爱要远远胜过对游戏的爱。不知在日本这样的人会有多少，届时关注一下游戏的销量吧！

★7月是格斗游戏强化月，目前的进度是已经补完了《苍翼默示录》两作、《侍魂闪》、《魅影破坏者》的全部在线成就。这4个游戏里，素质最差的毫无疑问是雷作《魅影破坏者》，光是用两招我就已经横行LIVE了。不过《魅影破坏者》的联机做得挺不错，相比之下《苍翼默示录 连续变幻》的联机就太渣太渣了，连前作都不如，打起来痛苦无比。

★看到有读者来信询问“玩Kinect健身的效果和去健身房相比差多少”。答案毫无疑问是差很远。不过呢，玩游戏健身有个好处，就是不致于枯燥，而且可以在自家里完成，投入也不多。特别是X360游戏还有成就可拿，也算是玩游戏健身时的附加价值吧。不管你怎么选择，恒心才是最重要的。建议有志于健身的朋友可以先以Kinect来磨练自己的毅力，觉得可以的时候再去健身房，这样肯定比一时冲动就花几千大洋办了健身卡要好得多。

本期个人签名

原来LIVE ID也会丢失，我颤抖了……

TeenjoyAKA，这个LIVE ID伴随了我三年的时光，由于自己的邮箱被盗导致了ID被绑定到别人的邮箱上，因此这个ID暂时不属于我了。向微软客服申诉的过程不是很顺利，客服人员要我提供注册时填写的账户信息时我一个都记不起来，因为那些信息我都是乱填的……所以在这里给所有LIVE玩家一些忠告：密码不要过于简单且定期更改；备份好你注册时候的信息；不要在除X360主机、xbox.com官网和微软授权的网站之外的地方使用邮箱登录；努力学习好英文或日文，因为这两个服的客服人员可都不会说中文哦！

忍不住芒果的诱惑，前些天把Omnia 7升级到Mango Beta 2了，虽然系统语言仍然没有中文，但是自带的中文输入法就非常给力了，瞬秒一切第三方中文输入法！最近卖场上每个星期都会有MGS专门为WP7开发的游戏上架，素质也都还不错，可是价格依然很坑爹，舍不得买啊……

截稿之日，即是我口腔溃疡之时！这不，现在疼死我了！

本期个人签名

May the force be with you.

金馆长

热烈祝贺日本队获得女足世界杯的冠军！十年之前，鼎盛时期的中国女足在场上随便遛遛弯就能打得日本女足毫无还手之力；十年后，我们被挡在世界杯门外，日本队的姑娘们却能捧起金杯，这恐怕不能完全用某些人口中的“运气好”或者“机缘巧合”来解释吧。如果还躺在所谓“铿锵玫瑰”的功名簿上吃老本，或许某一天我们的女足只能像男足一样为了进入亚洲杯淘汰赛而拼死搏杀了。

我个人并不喜欢写观后感，但是在看完网上阿森纳来华商业比赛的新闻综述后却不得不有感而发：一国足球地位并不是由某场商业比赛胜负决定的，这点我们的三千足记什么时候能明白？

最近重新扫了一遍黄大师兄的《像男人那样去战斗》，里面有一个观点，望与同行共勉：评价一个媒体人的标准，是他看自己两个月之前的作品时是否会因为他的观点而感到脸红。

杂志库 ZAZHIKU.COM

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2011.07.20-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

临近截稿前夕，NBGI 宣布《第 2 次机器人大战 OG》延期，发售日由原定的 9 月 29 日改为未定，这让很多“机战”玩家感到惋惜不已。不过纵观 9 月 ~ 11 月的美日游戏市场，今年的秋天依然可以称得上几年来最繁盛的，这主要是大量日式游戏档期延后以及欧美年末商战提前造成的，让我们耐心地等待秋季的来临吧！

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
21 日	英雄不再 危险地带	ノ－モア★ヒ－ロ－ズ レッドゾ－ン エディション	MMV	动作	日版
2010 年 8 月					
18 日	超次元游戏 海王星 mk2	超次元ゲイム ネプテュ－ヌ mk2	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类革命	Deus Ex：Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
25 日	怪物猎人 携带版 3rd HD 版	モンスタ－ハンタ－ポ－タブル 3rd HD Ver.	Capcom	动作	日版
25 日	战国无双 3 帝国	战国无双 3 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	欧版
31 日	吸血莱恩 背叛	BloodRayne：Betrayal	Majesco Games	动作	美版
2011 年 9 月					
6 日	抵抗 3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
6 日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
8 日	无尽传说	テイルズ オブ エクシリア	NBGI	角色扮演	日版
8 日	生化危机 重生精选辑	バイオハザ－ド リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
15 日	黑暗之魂	ダ－クソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	中文版
16 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
20 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
22 日	ToHeart2 DX 进化版	ToHeart2 DX PLUS	Aquaplus	文字冒险	日版
22 日	ICO	ICO	SCE	动作冒险	日版
22 日	汪达与巨像	ワンダと巨像	SCE	动作冒险	日版
29 日	真・三国无双 6 猛将传	真・三国无双 6 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011 年 10 月					
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	射击	美版
4 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
18 日	瑞奇与叮当 四位一体	Ratchet & Clank：All 4 One	SCE	动作	美版
20 日	装甲核心Ⅴ	ア－マ－ド・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
20 日	超时空要塞 边境 恋离飞翼	マクロス F 恋离飞翼	NBGI	动作射击	日版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
27 日	偶像大师 2	アイドルマスタ－2	NBGI	模拟经营	日版
27 日	格斗之王 XⅢ	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ XⅢ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	魔界战记 4 风华 &desco 篇	魔界战记ディスガイア 4 フ－カ& デスコ编はじめました。	日本一	策略角色扮演	日版
2011 年 11 月					
1 日	未知海域 3 德雷克的诡计	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作冒险	美版
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
22 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年秋	圣斗士星矢战记	动作	2011年秋	战国BASARA3 宴	动作
2011年12月	最终幻想 XⅢ-2	角色扮演	2011年内	潜龙谍影 高清收藏	动作
2011年内	刺客信条 启示录	动作	2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演
2011年内	第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
21 日	诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女	ノ－ラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	角色扮演	日版
28 日	恶魔幸存者 2	デビルサバイバ-2	Atlus	策略角色扮演	日版
2011 年 8 月					
4 日	集结！星之卡比	あつめて！カ－ビィ	Nintendo	动作	日版
4 日	假面骑士 骑士世纪	オ－ル假面ライダ－ライダ－ジエネレ－ション	NBGI	动作	日版
25 日	苍黑之楔 绯色的欠片 3 DS	苍黑の楔 绯色の欠片 3 DS	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年内	神秘的房间	益智	2011 年内	重装机兵 2 重制版	角色扮演

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
21 日	战国 BASARA 编年史英雄	战国 BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ	Capcom	动作	日版
28 日	女皇之门 螺旋混沌	クイ－ンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
28 日	日常（外星人）	日常（宇宙人）	角川书店	文字冒险	日版
28 日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポ－タブル	Idea Factory	文字冒险	日版
2011 年 8 月					
4 日	尸骸聚会 暗影之书	コ－プスパ－ティ－ ブックオブシャドウズ	5pb.	文字冒险	日版
4 日	美食的俘虏 美食生存战	トリコ グルメサバイバル！	NBGI	动作	日版
4 日	勇者 30 Ⅱ	勇者 30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
4 日	J 联盟创造球会 7 欧洲进化	J.LEAGUE プロサッカ－クラブをつくろう！ 7 EURO PLUS	SEGA	模拟经营	日版
10 日	暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G	モンハン日记 ぽかぽかアイル－村 G	Capcom	模拟经营	日版
18 日	梦幻骑士Ⅳ 超荷填装	グロ－ランサ－Ⅳ オ－バ－リロ－デッド	Atlus	角色扮演	日版
18 日	绝对少女圣域	アムネシア	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	黑岩射手	ブラック★ロックシュ－タ－THE GAME	Imageepoch	角色扮演	日版
25 日	快盗天使	快盗天使ツインエンジェル－ 时とセカイの迷宫－	Alchemist	文字冒险	日版
25 日	真・三国无双 6 特别版	真・三国无双 6 Special	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	萌萌大战争 现代版 +	萌え萌え大战争☆げんだいば－ん +	SystemSoft Alpha	策略	日版
25 日	机动战士高达 新基连的野望	机动战士ガンダム 新ギレンの野望	NBGI	策略	日版
2011 年 9 月					
1 日	圣骑战史	グランナイツヒストリ－	MMV	角色扮演	日版
1 日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスタ－ズ Mk.2	Konami	策略	日版
1 日	纳米潜行者	ナノダイバ－	Takara Tomy	动作	日版
22 日	灵武战记 携带版	ファントム・キングダム Portable	日本一	策略角色扮演	日版
29 日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	日本 Falcom	角色扮演	日版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
29 日	新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击	ヱヴァンゲリヲン新剧场版 －サウンドインパクト－	NBGI	动作	日版
29 日	写真女友	フォトカノ	角川 Games	模拟育成	日版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
2011 年 10 月					
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
6 日	AKB1/48 与偶像在关岛恋爱	AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら……	NBGI	文字冒险	日版
13 日	最终幻想 零式	ファイナルファンタジ－零式	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	动作	日版
27 日	R-15 携带版	R-15 ぽ－たぶる	角川书店	文字冒险	日版
27 日	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク～光と暗の皇女～	Gungho	策略角色扮演	日版
2011 年 11 月					
24 日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII MEDIA WORKS	文字冒险	日版
2011 年 12 月					
22 日	魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE － THE GEARS OF DESTINY －	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	初音未来 女歌手计划 2.5 版	音乐	2011 年秋	跨越我的尸体	角色扮演
2011 年内	战律之云	动作冒险			

杂志库 ZAZHIKU.COM

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 8 月					
10 日	水果忍者 kinect	Fruit Ninja Kinect	Microsoft	动作	美版
23 日	杀出重围 人类革命	Deus Ex：Human Revolution	Square Enix	动作射击	美版
31 日	吸血莱恩 背叛	BloodRayne：Betrayal	Majesco Games	动作	美版
2011 年 9 月					
6 日	死亡岛	Dead Island	Deep Silver	动作冒险	美版
8 日	生化危机 重生精选辑	バイオハザード リバイバルセレクション	Capcom	动作冒险	日版
8 日	梦魇降临	RISE OF NIGHTMARES	SEGA	动作冒险	日版
15 日	黑暗之魂	ダークソウル	Fromsoftware	动作角色扮演	中文版
16 日	狂暴	Rage	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
20 日	战争机器 3	Gears of War 3	Microsoft	动作射击	美版
20 日	F1 2011	F1 2011	Codemasters	竞速	美版
29 日	code_18	code_18	Cyberfront	文字冒险	日版
30 日	FIFA 12	FIFA Soccer 12	EA	体育	美版
2011 年 10 月					
4 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
4 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
6 日	黄金梦想曲 X	黄金梦想曲 X	Alchemist	格斗	日版
11 日	皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	NBGI	射击	美版
11 日	极限竞速 4	Forza Motorsport 4	Microsoft	竞速	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉之城	Batman：Arkham City	Warner Bros.	动作	美版
20 日	装甲核心Ⅴ	アーマード・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
25 日	战地 3	Battlefield 3	EA	主视角射击	美版
25 日	舞蹈中心 2	Dance Central 2	MTV Games	体育	美版
25 日	kinect 运动大会 第 2 赛季	Kinect Sports Season Two	Microsoft	体育	美版
27 日	格斗之王 X Ⅲ	ザ・キング・オブ・ファイターズ X Ⅲ	SNK Playmore	格斗	日版
27 日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	文字冒险	日版
2011 年 11 月					
1 日	指环王 北方战争	The Lord of the Rings：War in the North	Warner Bros.	动作角色扮演	美版
8 日	COD 现代战争 3	Call of Duty：Modern Warfare 3	Activision	主视角射击	美版
11 日	上古卷轴Ⅴ 天际	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim	Bethesda Softworks	角色扮演	美版
15 日	极品飞车 逃亡	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版
15 日	光环 战斗进化 周年纪念版	Halo：Combat Evolved Anniversary	Microsoft	主视角射击	美版
22 日	索尼克 世代	Sonic Generations	SEGA	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年 12 月	最终幻想 X Ⅲ -2	角色扮演	2011 年内	刺客信条 启示录	动作
2011 年内	潜龙谍影 高清收藏	动作			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
21 日	大家的节奏天国	みんなのリズム天国	Nintendo	音乐	日版
2011 年 8 月					
4 日	家庭钓鱼	ファミリーフィッシング	NBGI	体育	日版
2011 年 9 月					
1 日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲームハッピーファミリー ご当地ネタ増量仕上げ	Takara Tomy	桌面棋牌	日版
8 日	超级战队战斗 交叉守护者	スーパー战队バトル レンジャークロス	NBGI	动作	日版
15 日	勇者斗恶龙 25 周年纪念	ドラゴンクエスト 25 周年记念 ファミコン & スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版
2011 年 10 月					
3 日	NBA 2K12	NBA 2K12	Take-Two	体育	美版
2011 年 11 月					
15 日	极品飞车 亡命天涯	Need for Speed The Run	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	战国 BASARA3 宴	动作	2011 年冬	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011 年内	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	体育			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011 年 7 月					
21 日	仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一	桌面棋牌	日版
21 日	午夜幽灵 琳泽与魔法节拍	うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム	Santa Entertainment	动作	日版
28 日	超级口袋妖怪 乱战	スーパーポケモンスクランブル	Nintendo	动作	日版
2011 年 8 月					
4 日	迷惑馆	迷惑馆 －音の间に间に－	Capcom	文字冒险	日版
9 日	洞窟物语 3D	Cave Story 3D	NIS	动作	美版
11 日	跃然而出！魔法笔	びっくり！とびだす！魔法のペン	GAE	益智	日版
25 日	两眼锻炼右脑的 3D 速读术	両目で右脑を锻える 3D 速读术	Mile Stone	益智	日版
2011 年 9 月					
1 日	恶魔幸存者 超频	デビルサバイバーオーバークロック	Atlus	策略角色扮演	日版
6 日	压碎空间 3D	CRUSH3D	SEGA	平台动作	美版
22 日	青蛙过河 3D	フロッガ -3D	Konami	动作	日版
22 日	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ －少女达の真影－	MMV	动作	日版
2011 年 10 月					
27 日	勇现会社	勇现会社ブレイブカンパニー	NBGI	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011 年秋	新 Love Plus	模拟育成	2011 年秋	忍 3D	动作
2011 年内	新・光之神话 帕尔提娜之镜	动作	2011 年内	潜水员 3D	动作
2011 年内	闪电十一人 GO	角色扮演	2011 年内	索尼克 世代 蓝色冒险	动作
2011 年内	马里奥赛车	竞速	2011 年内	超级马里奥 3D	平台动作

07.21 战国 BASARA 编年史英雄

PSP 动作 ■Capcom ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

《战国 BASARA 编年史英雄》是这一系列第 2 次登陆 PSP 平台，相当于是前作《战国 BASARA 战斗英雄》的资料篇。游戏战斗系统基本还是沿用了前作的设定，追加了在《战国 BASARA3》中大受欢迎的青年版德川家康和石田三成，总计可使用角色多达 30 人之多。本作增加了大量空中战的内容，玩家可以利用地势高低差施展出各式各样的攻击方法，亦可以在空中反弹敌人的攻击，令战斗更为随心所欲。本作还可继承前作的存档，包括已取得的武器防具、BASARA 者认定战的段位、服装、BASARA 屋贩售的商品等。

07.28 女皇之门 螺旋混沌

PSP 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 CERO D 推荐度 A

2009 年 12 月推出的《女皇之刃 螺旋混沌》是一款模仿《机战》的游戏，虽然游戏是配合 TV 版动画推出的应景之作，但素质出乎意料的高，不但继承了《机战》的精髓，还将自己的特色发扬光大。作为续作的《女皇之门 螺旋混沌》系出同门，同样采用《机战》系统，不过登场角色来自于众多知名游戏，包括《铁拳》的莉莉、《苍翼默示录》的诺爱尔、《格斗之王》的不知火舞等等。而且《女皇之刃》里的诸多角色也会登场，可谓诚意十足，游戏的邪恶程度也是更上一层楼，男性玩家尽可一试。

07.28 恶魔幸存者 2

NDS 策略角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

《恶魔幸存者》是近年来 Atlus 力推的“《女神》系列”新作，这次的续作甩掉了“真·女神转生”的名号，直接命名为《恶魔幸存者 2》，可见制作小组对于游戏素质的自信。本作的人设为《无头骑士异闻录》的**ヤスダスズヒト**，游戏中出现的特殊敌人则由为《新世纪福音战士》绘制使徒的画师鬼头莫宏担任设计。老玩家最感兴趣的恶魔相关要素在游戏中不仅登场数量大幅增加，育成系统的可玩性也同样引人注目。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

杂志库 ZAZHIKU.COM

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

前两天有几位初次给本栏目投稿的朋友询问诸如“稿件发出一周后若无回音,是否可自行处理?”之类的问题。看来部分读者对本刊的反应期还不太了解，这里有必要解释一下：按照我刊投稿须知所述，Email稿件的反应期为30天，而信函来稿为60天(起算日以邮戳为准),过了反应期而仍未收到任何回应,方可自行处理。此外，7月最佳作品评选投票活动已于半个月前在ucg.cn上线，该月这12幅作品的超大原图在等着大伙儿去下载呢，抽空看看去吧！8月征稿现也已启动，冠军奖品同样还是漫影1000L数位板！奖项具体设置请详见第115页“一刀有话说 特别版 Vol.34”。

北京·PLAGUE®

家用机FPS游戏的里程碑“《光环》系列”可谓粉丝众多，同人画稿的质量自然也相当不俗，上图的构图、质感和层次感的表现等都可圈可点。

珠海·陈志远

久违的《侍魂》！久违的霸王丸和娜可露露！当年在街机厅奋战的老玩家们，看到如此温馨和谐的怀旧场景，你有没有泪流满面的冲动呢？

广州·PENGUINX

拿到这期杂志时，大伙儿应该已经在影院看过《变形金刚 月之暗面》了吧？不知道出自美国人之手的机器人是否已经让你多少有点审美疲劳了呢？不如观赏一下咱们国内画手的设计吧！怎样，水准是不是高得出乎意料呢？

广州·东方朔

《血灵导师》，出自我们的老朋友——职业画手东方朔之手的高质量插画。无论是人物造型设计还是画面整体效果都非常不错。此外，作品洋溢着特有的奇幻氛围，耐人寻味。

宜州·chun

一幅来自《东方》的PAD长同人作品，图中略有些饱满的十六夜细节处理比较到位，配合上月夜的背景和眼神处理给人一种冷艳的感觉，颇有特色。

郑州·绘鸟

近来表现活跃的“猎人MM专业户”绘鸟这次与大家分享的依然是一幅取材自《怪物猎人》的作品。左图MM身段很婀娜，这身蝴蝶装也极具观赏性，不过，这实在不像打猎时穿的啊(笑)

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

杂志库 ZAZHIKU.COM

大地王国 罪与罚
原名：Kingdoms of Amalur: Reckoning｜机种：PS3/X360/PC
类型：角色扮演｜发行：EA｜发售日：预定2012年
硝烟四起 战火纷飞
辽阔无尽的大地王国
谁主沉浮
2011 E3最佳新品牌
2012年隆重登场

游戏机实用技术 暑期特刊

2011年8月B（总第280期）

暑期特刊，三度登场！传统看点持续进化，软硬件相关实用内容全面收录。大型特别企划讲述中国玩家与Konami的故事，有奖征集活动已经展开！当期热门游戏攻略研究一网打尽，视频影像亦有精彩节目奉献。

Konami 纪念之大型特别企划

—— 有奖征集：我与Konami游戏的故事 ——

征集时间为从即日起至8月20日，内容不限，字数不限，投稿方式采用平信或Email均可。一经采用，即有游戏周边相送！更会从采用稿件中选出一名幸运儿，赠送PSP或3DS（由中奖者任选一台）。赶快来晒你对Konami的爱吧！

其他看点

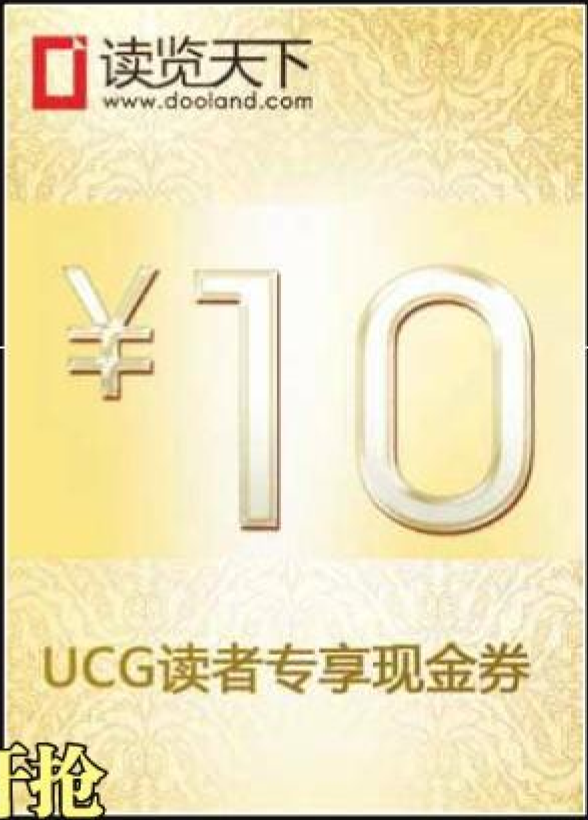
暑期游戏补习班2011版
上半年游戏之研究秘技大集合

盛夏大作攻略一网打尽
影像文字联动，特别策划大爆发
个性专栏全新登场

100000元购书现金券！不抢你就弱爆了！

登陆UCG官网
免费领取10元
购书现金券

炎炎盛夏，读览天下
惊喜3连拍为你送爽上门



UCG官网 http://www.ucg.cn/
读览天下 http://www.dooland.com/

每个掏钱买原价杂志的童鞋，上辈子都是折翼的天使。UCG联合读览天下帮大家省钱，总计100000元购书现金券疯狂派发中！2011年7月26日——8月26日，所有UCG会员均可免费领取10元读览天下购书现金券，每个会员只有1次领取机会哦，先抢先得，抢完即止！

7月26日 准时开抢

模魂志 Vol. 59

大16开160页+DVD

《变形金刚》电影3于本月震撼上映，而实际上早在电影上映之前，相关的玩具就已经迫不及待地陆续上市。本辑将就已上市的相关玩具为对象，为大家送上变形金刚电影3玩具专题。民用车辆模型对于科幻模型玩家以及动漫爱好者来说是一个冷门的领域，而本辑将结合动漫，为大家进行动漫人物搭配使用的民用车辆制作范例。每逢暑假又到了各式展会的活跃时期，本辑将率先以上海漫展以及香港DP6娃展为先锋，跨越沪港两地为大家报道相关的模玩展会。此外更有新近上市的美少女人形展示以及潮流玩具评测，让这个暑假过得更加精彩。

7月28日 全国上市

掌机王SP Vol. 163

全彩32开208页+数据DVD光盘+精美赠品

7月12日于香港举办了亚洲地区的首次PSV试玩会，《掌机王SP》作为索尼的受邀媒体参与本次试玩，小编这次会将第一手的试玩体验带给玩家。本辑的重头是3DS游戏《星际火狐64 3D》和跨平台游戏《解放之剑 雷克斯》的详细攻略，以及PSP战棋游戏《荣耀同盟》的深入研究。专题企划以“《高达》系列”作品为主题，从掌机游戏的角度趣谈该机器人大系。本辑的赠品为太鼓和田咚纸模。

7月29日 全国上市

爱图e族 Vol. 30

全彩64页+DVD-ROM数据光碟+双面初音未来海报

高品质的画集扫描
独到专业的文字点评
打造献给所有美图控的
收藏宝典

上辑因特殊原因未能刊登的《初音未来插绘故事》本辑将会回归，晚霞笼罩下的可爱初音将带给我们全新的感动。杂绘街还将为读者们呈现一篇《军服事典》，带领读者们前往不同的时代背景下了解各国军服的设计理念，在萌少女的诠释下领略军人们的迷人风采。光盘中继续送出海量画集和同人志扫描本，另外还有更多动漫游戏音乐一并奉上，敬请期待吧！

7月下旬 全国上市